CALIOPE HS 01

SPÉCIAL ANGOULÊME 2002 EN 30 ALBUMS

TODD MAC FARLANE PORTRAIT

CALIOPE

IMAGES & BANDES DESSINÉES

HORS-SÉRIE

PREMIER

JIRO TANIGUCHI INTERVIEW

GRZEGORZ ROSINSKI INTERVIEW

L 16558 - 1 - F: 5,95 € - RD

France : 5,95€ Belgique : 7,10€ - Suisse : 10,50 FS

SI UNE DÉESSE VOUS PROPOSAIT D'EXAUCER
UN VOEU, QUE DEMANDERIEZ-VOUS ?

AH! MY GODDESS

ああっ女神さま

D'après le Manga de
Kousuke Fujishima

DÈS JANVIER 2003
LA SÉRIE+LE FILM POUR LA PREMIÈRE FOIS EN DVD !

www.kaze.fr
ACTU • BOUTIQUE • CLUB • GOODIES

DVD VIDEO

KAZE
www.kaze.fr

© Kosuke Fujishima / Kodansha © 2000 "AH! MY GODDESS" PARTNERSHIP. Distribution : Kaze SA © 2003 Kaze

...éDITO...

Angoulême, comme chaque année, la grand-messe de la BD.
Les éditeurs, en grande pompe, bien alignés derrière leurs stands, attendent les hordes de visiteurs. Des passionés, des curieux, des « qui-passaient-par-là », seuls ou en famille.
Les auteurs aussi sont là, toujours au rendez-vous.
Pour nous et pour notre plaisir, ne l'oublions pas. Merci à eux.
Angoulême, grand-messe et grand cirque médiatique.
Les quelques jours pendant lesquels la France vit à l'heure de la BD. Mais pourquoi jamais à d'autres moments ?
Les journalistes sauront-ils se montrer curieux ou se contenteront-ils des stars de passage ?
Angoulême, grand-messe et kermesse. Mais cette année, le festival sera véritablement international. Des invités venus du Japon, des Etats-Unis, d'Amerique du Sud : Otomo, Taniguchi, Gaiman, McFarlane, Spiegelman, Munoz, Sampayo, Prado, excusez du peu ; sans compter l'importante délégation coréenne.
La BD en France serait-elle sur le point de s'ouvrir au monde ?
Espérons qu'Angoulême continuera sur cette voie.
Bon festival à tous !

Jérôme

CALLIOPE
est édité par SEMIC
pour le compte de H.C.P.M.
société commune entre Semic et Soleil, à parité

ADMINISTRATION & REDACTION
SEMIC
45, rue Broca 75005 Paris
Tel. 01 43 36 32 00
Fax 01 43 36 37 46

Directeur de la Publication
Henri-Claude Prigent

Comité de direction
M. Boudjellal, P. Manoukian
C. Littardi, J. Wacquet

Directeur Editorial
Patrick Manoukian

Responsable de Projet
Cédric Littardi

Réalisation
Carabas

Rédacteur en Chef
Jérôme Martineau

Secrétaire de rédaction
Marielle Python Bernicot

Création Artistique
Franck Achard, Cyrille Daujean

Rédacteurs
Marielle Python Bernicot, Gwael Bernicot, Joël Bloch, Vincent Henry, Florent Lepeytre

Ont participé à ce numéro
Thibaud Desbief, Boris Henry, John F. Porkring

Remerciements
Joseph Béhé, Antonio Cossu, Lax, Thierry Mornet, Gilles Ratier, Claude Renard, Grzegorz Rosinski, Thierry Smolderen, Jiro Taniguchi

Publicité & Communication
Maud Bissonnet
01 43 36 28 03
m.bissonnet@tournon-semic.com

Tout document envoyé à la rédaction est supposé autorisé pour la publication sauf réserve contraire expresse. Les documents non sollicités par la rédaction ne seront retournés à leur auteur que s'ils sont accompagnés d'une enveloppe aux dimensions et à l'affranchissement suffisants. Aucune reproduction, même partielle, n'est autorisée sans l'autorisation écrite expresse de l'éditeur. Tous droits réservés. Les illustrations appartiennent aux maisons de production et aux sociétés qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

Commission paritaire 0907 K 82057 – ISSN en cours – Distribution MLP – Dépôt légal à parution – Imprimé en CEE par Rotographik

La Tour par Schuiten & Peeters

vampires 2
l'âge de raison
Les yeux verts
1. la politesse des monstres
éditions
CARABAS
l'île au trésor
Préparez-vous au voyage...
DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

FRANK MILLER CALLIOPE HORS-SÉRIE 01 | SOMMAIRE MARK CHIARELLO NEIL GAIMAN

JACK KIRBY PORTRAIT GRZEGORZ ROSINSKI, VOYAGEUR IMMOBILE / P.04 / JIM STERANKO DAVE SIM BARRY WINDSOR SMITH STEVE RUDE MIKE ALLRED ALEX ROSS HOWARD CHAYKIN SAM KIETH GLENN FABRY GRANT MORISSON JOHN J. MUTH JEFFREY JONES MICHAEL WILLIAM KALUTA BERNIE WRIGHTSON PORTRAIT JIRO TANIGUCHI / P.14 / KENT WILLIAMS GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS LOS BROS HERNANDEZ BRUCE TIMM SCOTT HAMPTON SIMON BISLEY KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOF DARROW JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST STAN LEE JOHN BYRNE BRIAN MICHAEL BENDIS NEIL ADAMS ART SPIEGELMAN PORTRAIT TODD MCFARLANE, BUSINESSMAN-DESSINATEUR / P.24 / CRAIG THOMPSON DANIEL CLOWES CHRIS WARE PAUL POPE MACK ASHLEY WOOD DAVE COOPER CHARLES BURNS SCHUITEN CHARLIER PELLEJERO MARGERIN BAUDOIN KENT WILLIAMS GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS LOS BROS HERNANDEZ BRUCE TIMM SCOTT HAMPTON SIMON BISLEY STEVENS ALAN GRANT GEOF DARROW JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL 2002 EN 30 ALBUMS / P.33 / GUIBERT BLAIN TRONDHEIM SFARSTAN LEE JOHN BYRNE BRIAN MICHAEL BENDIS NEIL ADAMS ART SPIEGELMAN NEAUD SATRAPI DAVID B. DUPUY BERBERIAN BOUCQ ROSINSKI VAN HAMM DUPUY BERBERIAN BOUCQ ROSINSKI VAN HAMME MATTOTI BOUZARD VATINE WENDLING LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME JANRY JODOROWSKY WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX WENDLING LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME MOEBIUS CHARLIER PELLEJERO NEIL ADAMS 10 ALBUMS POUR LES ENFANTS (ET LES PLUS GRANDS) / P.54 / OZAMU TEZUKA KATSUHIRO OTOMO HAYAO MIYASAKI TAIYO MATSUMOTO YOSHITOSHI ABE RAYMOND AL FOSTER WINDSOR MCCAY HISACHI SAKAGUCHI JIRO TANIGUCHI JIM STERANKO DAVE SIM BARRY WINDSOR SMITH STEVE RUDE MIKE ALLRED ALEX ROSS HOWARD CHAYKIN SAM KIETH GLENN FABRY GRANT MORISSON JOHN J. MUTH JEFFREY JONES MICHAEL WILLIAM KALUTA BERNIE WRIGHTSON BIBLIOGRAPHIE / P.58 / HIDEJI ODA NAOKI YAMAMOTO HADACHI GEORGES PRATT WALTER SIMONSONJEFF SMITH ALAN MOORE CONSEILS DE PRO : FORMATION BD / P.60 / WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX TOTH BILL SIENKIEWICZ ANGOULÊME : UN BEAU TRENTENAIRE / P.62 / SHIROW DAVID MAZZUCHELLI MATT WAGNER MIKE MIGNOLA DAVE MCKEAN JOHN BUSCEMA TOTH MILTON CANIF BOUZARD VATINE MARK CHIARELLO JACK KIRBY KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOF DARROW JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST ABONNEMENT / P.53 / STAN LEE JOHN BYRNE CHARLES BURNS BRECCIA LOISEL LE TENDRE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI SCHUITEN BAUDOIN CHRIS CLAREMONT ART ADAMS CHRIS BACHALO JOE KUBERT MICHAEL GOLDEN SCHUITEN CHARLIER PELLEJERO MARGERIN BAUDOIN KENT WILLIAMS GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES

GRZEGORZ ROSINSKI

VOYAGEUR IMMOBILE

DE GRZEGORZ ROSINSKI, ON CONNAÎT PRINCIPALEMENT LE CHEMIN PARCOURU EN BELGIQUE ET EN SUISSE, AINSI QUE SA FACETTE DE DESSINATEUR À SUCCÈS DE LA SÉRIE *THORGAL*. SI, EN 2001, *WESTERN* NOUS A RAPPELÉ QU'IL ÉTAIT UN GRAND DESSINATEUR DE « ONE SHOT », UNE PREMIÈRE EXPOSITION RÉTROSPECTIVE CONSÉQUENTE VIENT NOUS ÉCLAIRER SUR SES DÉBUTS EN POLOGNE ET SUR SES TRAVAUX LES PLUS RARES. RENCONTRE.

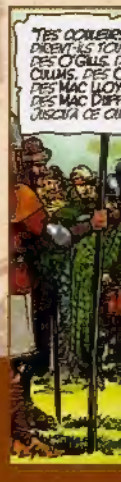
Les débuts polonais

Calliope : **Quels ont été vos débuts dans la bande dessinée ?**

G. Rosinski : Je faisais beaucoup de bande dessinée en Pologne pour l'éditeur Sport et Tourisme. J'avais déjà plusieurs années de travail dans l'illustration de livres, dans la publicité, la peinture etc., lorsqu'on m'a appelé pour faire de la bande dessinée. J'ai tout de suite sauté sur l'occasion et j'ai ainsi pu réaliser mes désirs d'enfant. Ma première bande dessinée était consacrée aux aventures d'un policier, *Kapitan Zbik* et il y eut aussi *Pilote d'hélicoptère*, une sorte de *Tanguy et Laverdure*.

Calliope : **Ces albums ne sont jamais parus en France ; le seront-ils un jour ?**

G. Rosinski : Je ne le souhaite pas vraiment car les scénarios n'étaient pas bons ! Ces polars étaient écrits par des anonymes, souvent par des gens de la police, mais ce n'était pas de la propagande ! Je n'ai jamais touché à la propagande. Ces bandes dessinées étaient les premières en Pologne, elles avaient un petit format comme celui des albums des éditions Marvel et contenaient trente pages. Ça a très bien marché. J'ai également collaboré au mensuel de bandes dessinées *Relax*, mais après une vingtai-



Thorgal / Rosinski & Van Hamme

Complainte des Landes Perdues / Rosinski & Dufaux

ne ou une trentaine de numéros, on a essayé d'y introduire de la politique. J'ai refusé, j'ai arrêté d'y participer et mon départ a correspondu à la fin du journal. Pour moi, la bande dessinée a toujours été un art de l'imagination destiné à créer des univers, des personnages, des mythologies en partant de zéro et en s'éloignant le plus possible de l'actualité qui, à mes yeux, est le domaine des journalistes. Dessiner des faits réels m'apparaît idiot parce que la technique montre tout de suite que c'est faux : alors que la photo suggère la réalité, le dessin convoque toujours l'imagination. Je ne vois pas l'utilité des dessins pour présenter les faits réels, sauf dans le cas du dessin de presse.

Méthodes de travail

Calliope : **Comment travaillez-vous avec vos scénaristes ?**

Complainte des Landes Perdues / Rosinski & Dufaux

LA BD EST UN ART DE L'IMAGINATION DESTINÉ À CRÉER DES UNIVERS, DES PERSONNAGES, DES MYTHOLOGIES... EN S'ÉLOIGNANT LE PLUS POSSIBLE DE L'ACTUALITÉ QUI EST LE DOMAINE DES JOURNALISTES.

G. Rosinski : Je préfère ne pas participer aux scénarios et je ne veux pas connaître les histoires avant de les dessiner. Quand je connais l'histoire, je n'ai plus aucune fascination : il n'y a pas pire que de commencer à spéculer avant de dessiner. J'ai besoin de ressentir les émotions au fur et à mesure. Jean Van Hamme me donne le scénario terminé, je le lis entièrement, mais déjà avec un papier et un crayon ; je travaille un peu comme un compositeur, cette étape est l'écriture de la partition et je suis à la recherche de tous ses moments forts. Je ne veux pas qu'il y ait d'obstacle entre le scénariste et le lecteur, c'est pour cela que je suis à l'écoute de la personnalité de l'auteur – ce que je faisais déjà dans l'illustration – en changeant de technique, en cherchant les moyens d'expression qui sont les plus adéquats à la personnalité de l'écrivain.

Calliope : **Avant de dessiner un album, effectuez-vous des croquis préparatoires ?**

G. Rosinski : Je me dis que la vie est trop courte pour les recherches préliminaires, alors je préfère effectuer les recherches directement sur les planches et c'est notamment pour cela que les « one shots » sont absolument indispensables. Le dessin des « one shots » est proche du croquis, certains dessins sont moins achevés que d'autres, car pour moi c'est l'ambiance et la totalité des choses qui sont importantes. Alors, je ne réalise pas beaucoup de croquis, j'en fais seulement lors de mon « casting » afin de trouver les personnages : j'effectue une petite sculpture en terre ou des croquis pour connaître le personnage. En principe, quand je cherche un personnage, je fais un dessin en profil, un autre de face, un de trois-quarts, d'autres avec deux ou trois grimaces et c'est tout. Ensuite, j'essaie de corriger les planches quand j'ai effectué un mauvais casting.

Calliope : **Pourquoi travaillez-vous plusieurs cases à la fois ?**

G. Rosinski : C'est en fait très simple : quand on raconte une histoire, il ne faut pas seulement l'écrire mot par mot, il faut savoir quels sont les mots et les phrases précédents et suivants. Je ne suis pas capable de suivre une ligne et de la continuer sans connaissance parfaite de la totalité des choses. Une ligne n'est pas isolée, donc une image n'est pas isolée de la totalité de l'histoire. Pour que la communication visuelle puisse s'établir, il faut pouvoir saisir rapidement la totalité de la planche, puis on commence à l'analyser et on en arrive au détail. C'est pour cela que, normalement, je réalise entièrement une planche en ne laissant jamais de dessin à terminer plus tard, car c'est absolument indispensable pour la fluidité du récit. J'essaie également de travailler côte à côte une planche paire et une impaire.

Thorgal / Rosinski & Van Hamme

Calliope : **Utilisez-vous l'ordinateur pour vos dessins ?**

G. Rosinski : De temps en temps, lorsque je dois illustrer des intérieurs richement décorés, je n'ai aucune envie de refaire les éléments d'époque - tapis, ornements... -, alors, si cela est possible, j'utilise l'ordinateur. Je me permets ainsi d'emprunter un motif, de le multiplier, le mettre en perspective... Ce n'est pas pour donner une impression de réalité, mais il faut être fou pour effectuer des choses qui ont déjà été faites ! Mais j'essaie de travailler avec l'ordinateur de façon à ce que son utilisation ne soit pas visible. J'utilise l'ordinateur également pour le lettrage et pour chercher ma documentation.

Traits d'humour

Calliope : **Bien que réaliste, votre dessin comporte quelques traits comiques. D'où cela provient-il ?**

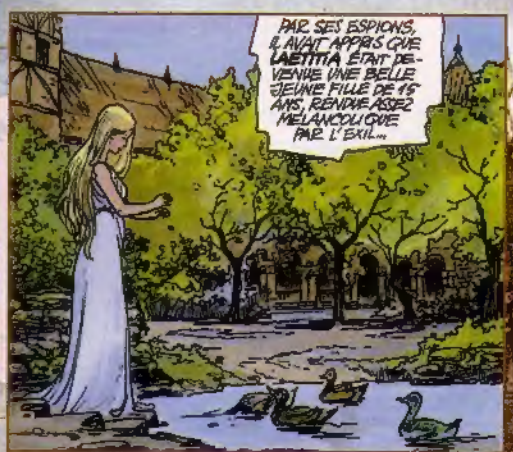
G. Rosinski : Je déteste les choses mortellement sérieuses : quand il n'y a pas le piment de l'humour, ça ne m'intéresse pas du tout. Il faut toujours que j'ajoute quelque chose d'un peu rigolo : une attitude, une expression, un personnage...

Calliope : **... Tels que certains gros nez assez ronds ? Je pense notamment à Sargon dans *Le Royaume sous le sable*...**

G. Rosinski : Oui, mais ça c'est un peu caricaturé, quoique de temps en temps on rencontre des personnes comme cela. C'est la diversité humaine et c'est justement cela la beauté humaine. Ce qui m'intéresse le plus, c'est cet écart par rapport au modèle idéal ; je déteste le côté top model, je cherche la beauté dans l'imperfection : si quelqu'un a un gros nez, est chauve ou a du ventre, ça fait partie de sa beauté.

Calliope : **Ces traits d'humour vous permettent une certaine respiration ?**

G. Rosinski : Il y a toujours quelque chose d'un peu léger car je n'accepte pas les scénarios qui sont trop sérieux. Quand j'ai travaillé avec Jean Dufaux sur *La Complainte des landes perdues*, je lui ai demandé d'alléger un peu le scénario parce qu'il possède un univers très noir. C'est pour cela que l'on a créé le « Ouki », ce petit animal qui apporte une certaine fantaisie. Bizarrement, les gens adorent le Ouki, alors que je n'aime pas tellement la manière dont je l'ai dessiné, mais


PAR SES ESPIONS, IL AVAIT APPRIS QUE LAETITIA ÉTAIT DEVENUE UNE BELLE JEUNE FILLE DE 15 ANS, RENDUE ASSEZ MÉLANCOLIQUE PAR L'EXIL...

LES GENS CHERCHENT CE CÔTÉ PLUS HUMAIN VÉHICULÉ PAR DES ÉLÉMENTS HUMORISTIQUES. POUR MOI, IL EST ABSOLUMENT INDISPENSABLE D'EN METTRE.

C'EST L'AMBIANCE ET LA TOTALITÉ DES CHOSES QUI SONT IMPORTANTES... JE FAIS DES CROQUIS PRÉPARATOIRES SEULEMENT LORS DE MON « CASTING » : J'EFFECTUE UNE PETITE SCULPTURE EN TERRE OU DES CROQUIS POUR CONNAÎTRE LE PERSONNAGE.

c'est un personnage absolument indispensable : il y a beaucoup de lecteurs qui préfèrent ce personnage qui fait office de figurant à des personnages principaux comme Sioban, car des grands héros positifs, on en a partout. Les gens cherchent ce côté plus humain véhiculé par des éléments humoristiques. Pour moi, il est absolument indispensable d'en mettre.

Calliope : **Pourriez-vous changer de style de dessin, revenir à un trait davantage comique si le scénario le nécessitait ?**

G. Rosinski : Tout cela dépend de l'histoire : je ne suis qu'un illustrateur, je suis au service du texte. Lorsque je me pose la question du style à adopter, je me pose celle des moyens techniques à utiliser pour y arriver, car le style en est un. À ne jamais remettre en cause son style, on en devient l'esclave ; on est alors foutu, on perd sa personnalité et on dessine toujours de la même façon. Pour moi, c'est un malheur que j'ai voulu éviter toute ma vie : à chaque fois que j'ai trouvé quelque chose, j'ai essayé de l'abandonner tout de suite. C'est pour cela qu'il y a peut-être parfois un manque de cohérence quand je travaille sur un « one shot », seul moyen que j'ai de travailler différemment et d'effectuer des recherches : je commence d'une certaine façon et ne termine pas exactement de la même. Mais la frontière entre la manière et la personnalité est très souple.

Thorgal / Rosinski & Van Hamme

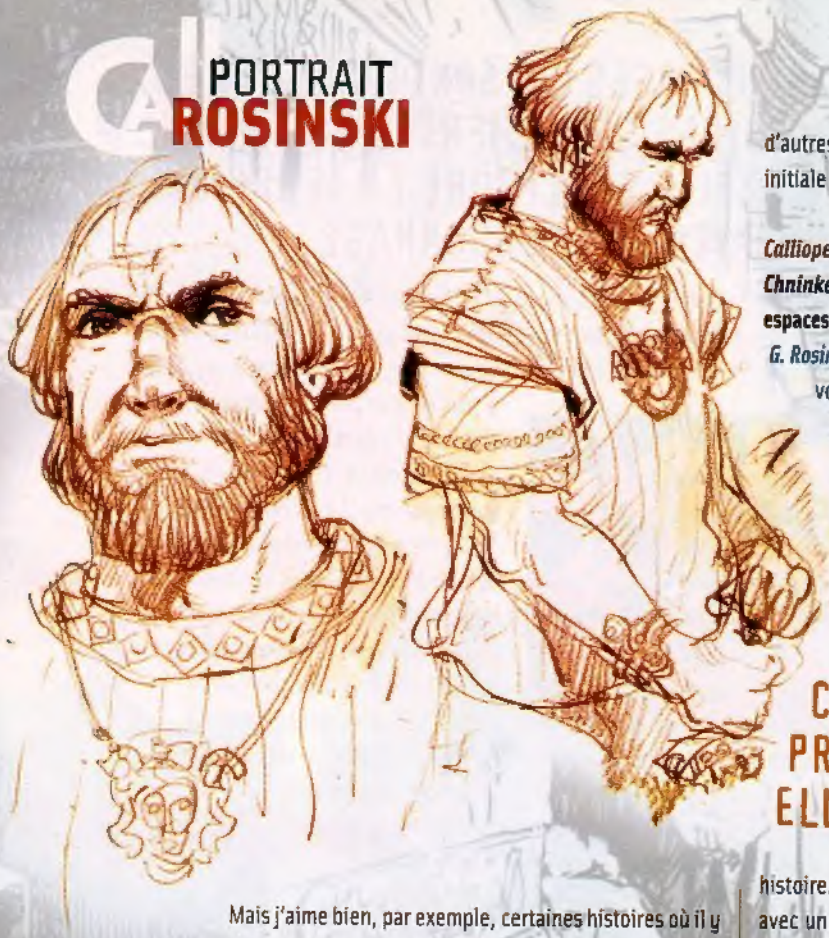
La réduction des espaces

Calliope : **Vous paraissez aimer dessiner les scènes dans des lieux étouffants (souterrains, forêts touffues...), ainsi que les créatures qui les peuplent.**

G. Rosinski : Effectivement, j'aime bien cela. C'est pour cela que pour moi, la bande dessinée est plus proche du théâtre que du cinéma, où l'on peut utiliser des grands espaces et tout ce qui va avec. Avec moi, tout se passe sur ma petite scène. Maintenant - enfin ! -, j'ai un atelier suffisamment grand, mais j'ai travaillé durant longtemps dans des pièces parfois minuscules où j'étais enfermé et c'était un peu ma mentalité. La première fois que j'ai skié, le plus abstrait pour moi n'était pas d'essayer de faire du ski, mais c'était l'espace, qu'il n'y ait pas de murs, de limites. Je suis assez casanier, je sors rarement de chez moi, je reste enfermé entre les quatre murs de ma maison et me sens très bien comme cela ; je me sens en sécurité. C'est pour cela que mes cases de bande dessinée sont comme une scène : il y a toujours un cadre. C'est un peu psychanalytique tout ça, je vous en dis trop ! Alors, bien que ça ne me pose aucun problème à faire, je n'aime pas dessiner de grands espaces, de grandes scènes.

Complainte des Landes Perdues / Rosinski & Dufaux

Complainte des Landes Perdues / Rosinski & Dufaux



d'autres problèmes et défis... Et puis après on revient à sa série initiale ; c'est comme une petite aventure amoureuse.

***Calliope :* Vos « one shots » (*Le Grand pouvoir du Chninkel*, *Western*) vous apportent ainsi des espaces de liberté plus grands ?**

G. Rosinski : Absolument, car là, vous n'avez pas vos lecteurs fidèles qui vous accusent de trahison lorsque vous changez quelque chose... Les « one shots » ne touchent pas le même public, ils touchent des nouveaux lecteurs, qui sont ceux d'une

Thorgal / Rosinski & Van Hamme

PENDANT ENCORE DE LONGUES ANNÉES, LA SÉRIE THORGAL SERA CONTINUÉE. ELLE N'EST PLUS NOTRE PROPRIÉTÉ À JEAN VAN HAMME ET À MOI, ELLE EST CELLE DE NOS LECTEURS.

Mais j'aime bien, par exemple, certaines histoires où il y a très peu de personnages, comme *Alinoë* et *Le Maître des montagnes*, ou certaines séquences dans lesquelles les personnages sont enfermés quelque part ; il est alors possible de jouer seulement avec la lumière et les noirs, en restant toujours lisible et réaliste au maximum pour ne pas trop ennuyer les lecteurs, qu'ils ne puissent pas me dire que ce n'est pas assez dessiné.

Thorgal et la loi des séries

***Calliope :* N'êtes-vous pas lassés de travailler essentiellement sur une série et du rythme que cela suppose ?**

G. Rosinski : Il y a parfois des moments où après un long travail sur un album on dit « Ouf, c'est fini ! » ; c'est un moment merveilleux et si dans ce moment-là on me pose la question, je vais dire que j'en ai ras-le-bol de faire cela, mais ce n'est pas vrai en fait : trois jours après, je veux absolument continuer. Mais il faut réaliser d'autres choses, des « one shots », pour se changer les idées, être davantage bouleversé, savoir vivre, se confronter à histoire. Et quand vous en recommencez une autre avec un autre style, d'autres univers, vous touchez encore d'autres nouveaux lecteurs. Dans la série, cela est impossible. Par exemple, les lecteurs fidèles m'accusent de moins bien dessiner qu'avant, ils préfèrent toujours les premiers albums. Alors qu'objectivement, ce que je réalise maintenant avec les années d'expérience est certainement meilleur que ce que je faisais au début. En tout cas, j'essaie vraiment de faire en sorte que chaque album soit meilleur que le précédent. Mais, évidemment, pour beaucoup de lecteurs qui se souviennent de leur jeunesse et des bandes dessinées d'alors qui les séduisaient, cela appartient toujours aux rêves d'enfance ; pour eux, ce qu'il y a maintenant, même si c'est objectivement meilleur, ce n'est plus la même chose, il n'y a pas la même fascination, et ça leur semble moins bon qu'à l'époque.

***Calliope :* Ce sont peut-être les scénarios qui séduisent moins ces lecteurs.**

G. Rosinski : Non, les accusations quant à la qualité des scé-

Thorgal / Rosinski & Van Hamme

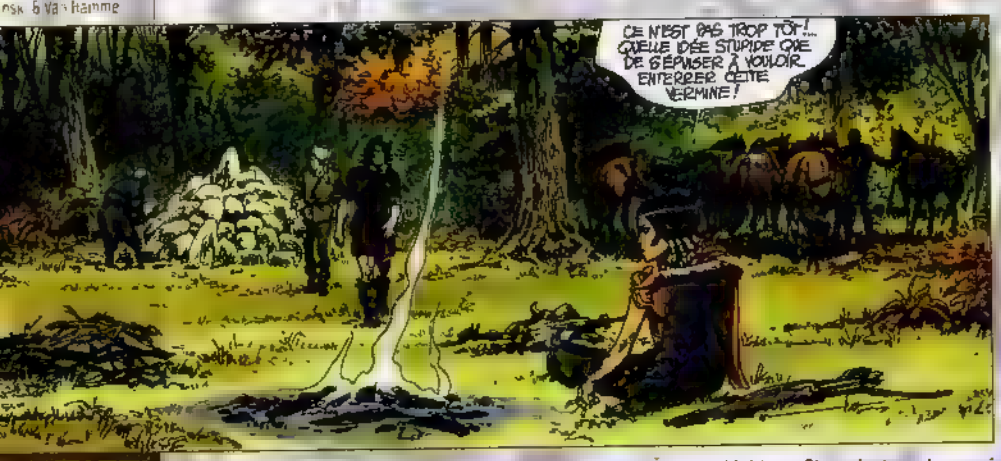
narios – que je trouve dans pas mal de mauvaises critiques sur Jean Van Hamme – sont injustes. Il y a parfois un ou deux albums qui changent le rythme, sont dans d'autres climats, sont plus atténués, où il y a moins d'aventure et où manque ce côté énigme policière accompagnée de suspense... mais ce sont comme des chapitres d'un très long roman. Il y a certains chapitres de romans où vous n'avez que des descriptions de nature. À une certaine époque, je lisais énormément et lorsqu'il me manquait du temps, je lisais seulement les dialogues. Quand les gens ne cherchent dans la bande dessinée que l'équivalent des dialogues de la littérature, qui correspondent alors à l'action, ils sont évidemment déçus par certains des albums qui ne sont que des parties d'une très grande saga, mais qui sont incontournables dans la totalité de la série. Car si on supprime ces aventures et que l'on garde uniquement celles avec de l'action et du suspense, ça ne donne pas une bonne idée de notre série, ça fait des choses comme *Superman*, *Judge Dredd*... Ce n'est pas ça, la saga *Thorgal*. Il faut s'en rendre compte, de temps en temps il y a un album pour se reposer, tandis que d'autres sont à vivre, sont pour l'adrénaline.

***Calliope :* Vous n'éprouvez pas de lassitude à dessiner *Thorgal* ?**

G. Rosinski : Non, évidemment, je continue *Thorgal* sans aucun problème. À une certaine époque, quelqu'un a dit inutilement que la série s'arrêtait...

***Calliope :* ... Mais ce n'est pas le cas ?**

G. Rosinski : On ne peut jamais dire jamais ! Mais en tout cas, pendant encore de longues années, la série sera continuée. La série n'est plus notre propriété à Jean Van Hamme et moi, elle est celle de nos lecteurs. Ce n'est peut-être pas une opinion très courante chez les auteurs, mais je suis convaincu que la série appartient aux lecteurs et que ce sont eux qui décident. Si ce n'est pas Jean qui fait les scénarios de la suite de la série, c'est un autre scénariste et si ce n'est pas moi qui dessine – peut-être un jour pour la simple raison que je n'existerai plus –, c'est un autre dessinateur qui peut la continuer. Lorsqu'un auteur dit que personne n'a le droit de toucher à son personnage chéri, c'est débile et égoïste de sa part. C'est se ficher des lecteurs, c'est de l'hypocrisie. C'est peut-être dur ce que je dis, mais c'est ce que je pense.

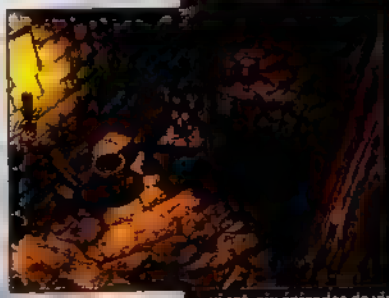


***Calliope :* Vous allez désormais alterner deux albums de *Thorgal* avec un « one shot » ?**

G. Rosinski : Non, non, ce n'est pas programmé. La chose primordiale, c'est *Thorgal*, car la règle des séries, c'est la régularité. S'il

LES DÉCLINAISONS DE THORGAL

Outre les vingt-sept tomes publiés aux éditions du Lombard, l'univers de *Thorgal* se décline sur différents supports. S'il y a eut les traditionnelles figurines, jeux de cartes, cahiers et autres mallettes... *Thorgal* a désormais investi des supports davantage contemporains. Un CD intitulé... *Thorgal*, initié par le compositeur Philippe Malempré et auquel ont participé Éric Mouquet (Deep Forest) et Catherine Lara est paru en 2000 chez Air Force One Records. À travers dix-huit morceaux vaguement celtiques, plutôt new age, il reprend les personnages principaux et les grands thèmes de la série. Depuis cet automne, le Viking venu des étoiles s'anime dans *La Malédiction d'Odin*, jeu vidéo en 3D développé par Dreamcatcher France – ex-Cryo – et auquel Grzegorz Rosinski a participé de près – au début du projet –, effectuant quarante-sept dessins originaux. Le jeu, déjà disponible pour PC, devrait sortir pour Playstation 2 courant 2003.



Au rayon des projets abandonnés, une série de dessins animés de vingt-six épisodes de vingt-six minutes, prévue initialement pour être sur les petits écrans en 2001. Espérons que le même sort ne sera pas réservé au projet de long-métrage actuellement en cours. En attendant, *Le Treizième guerrier*, adaptation par John McTiernan d'un roman de Michael Crichton, laisse entrevoir ce que pourrait être une version cinématographique de Thorgal, certaines des ambiances étant identiques, comme le confie Grzegorz Rosinski : « J'avais l'impression de voir Thorgal au cinéma. C'est même étrange, car il y a dans *Le Mal bleu* une scène qui est presque identique à l'une de celles du film – lorsque Thorgal passe par une rivière souterraine –, alors que je ne l'avais pas encore vu ».

PORTRAIT ROSINSKI

Rétrospective Rosinski - Rosinski

n'y a pas de nouveau titre de la série pendant un an, ça commence à être inquiétant ; si pendant deux ans il n'y a pas d'album, on observe déjà les diminutions des droits d'auteurs ; si cela dure trois ans, ça commence à être très dangereux pour l'avenir de la série... et au bout de quatre ans, on peut dire que la série est foutue. On a du mal à revenir si on s'arrête un temps. C'est comme pour un train : s'il n'y a pas de locomotive, les wagons sont à côté, oubliés et ils commencent à rouiller ; un train, s'il ne roule pas, il n'existe plus. Chaque nouvel album fait office de locomotive

Western

***Calliope :* Comment est né *Western* ? De quels désirs ?**

G. Rosinski : C'était un peu un rêve d'enfance : je voulais revivre ma fascination pour le western. J'avoue qu'après cet album j'avais l'envie de faire d'autres westerns. J'ai pris un tel plaisir, je commençais à me réchauffer et en fin d'album, je me suis rendu compte que j'étais enfin dans le coup. Peut-être qu'un jour je ferai d'autres westerns, mais la vie est courte et il y a encore tellement de choses que je n'ai pas faites, que celles déjà réalisées m'intéressent moins. Je suis content de *Western* parce que c'est un western que je n'ai vu nulle part ; en bande dessinée, personne n'a traité le genre de cette façon-là. C'était vraiment personnel : ce n'est pas un western élégant, tout y est rude, rien n'est droit, les maisons sont des cabanes... J'ai regardé les photos de l'époque et les villages n'ont rien à voir avec ceux - toujours les mêmes - utilisés pour les films : la moitié des villages étaient tout simplement constituée de tentes et ce n'est pas cette élégance, ce « look » qu'il y a dans tous les westerns américains. À vrai dire, je ne me suis inspiré de rien du tout, surtout pas de *Blueberry* ou d'autres bandes dessinées. Je regarde très peu de BD, justement pour ne pas m'en inspirer. Ce qui est déjà fait ne m'intéresse pas du tout.

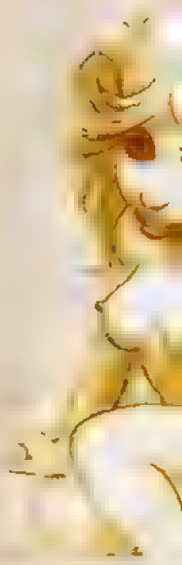
> JE NE ME SUIS INSPIRÉ DE RIEN DU TOUT, SURTOUT PAS DE BLUEBERRY OU D'AUTRES BANDES DESSINÉES. JE REGARDE TRÈS PEU DE BD, JUSTEMENT POUR NE PAS M'EN INSPIRER.

***Calliope :* Vous avez réalisé les couleurs de *Western* ; vous teniez à ce que la couleur soit intimement liée au trait ?**

G. Rosinski : J'adore la peinture et elle est nécessaire pour avoir une certaine dramaturgie, pour ne pas ridiculiser le sujet qui est dramatique, parfois très dur. Je trouve que le contour au trait ridiculise souvent le sujet.

***Calliope :* Pourquoi ne pas faire également les couleurs « directes » pour *Thorgal* ?**

G. Rosinski : Je ne peux pas, parce que les lecteurs de la série vont se sentir trahis et vont l'abandonner. Et c'est pour le public, non pour les maniaques de la BD, que j'ai le respect le plus grand ; il est ma raison de travailler.



Couverture du Thorgal - Rosinski & van Hamme

Contraintes et désirs

***Calliope :* La liberté que vous avez sur les « one shots » n'est-elle pas augmentée par la différence de format qui vous permet d'expérimenter davantage ?**

G. Rosinski : Sur la série, je me sens un peu comme un sportif professionnel : si j'ai un cent mètres à courir, à cent-un mètres, je tombe mort ! Quand je suis habitué à ce rythme de quarante six pages si je me mets à faire cinquante pages, je crève ! C'est une habitude depuis presque trente ans que je fais cela. Mais pour un « one shot », c'est tout à fait un autre rythme, le nombre de planches est différent et comme je le sais et que j'y suis préparé dès le début, ça ne me fatigue pas. Ainsi, j'ai commencé ma nouvelle histoire qui est tout à fait différente de ce que j'ai fait jusqu'à présent. Les planches font un mètre sur soixante-dix centimètres, c'est donc beaucoup plus grand que les formats que j'utilise d'habitude parce que je suis plutôt gestuel. La précision me fatigue de plus en plus et tous ces traits qui disparaissent lors de la réduction à l'impression sont complètement inutiles. Je prends beaucoup plus de plaisir maintenant, quand je ne suis plus dans ce registre de précision classique et me sens davantage à l'aise en effectuant des taches de couleur.

Quand je travaille sur des planches classiques, je me demande toujours pourquoi je fais cela et la réponse est : « Parce que ça a déjà été fait, tout le monde fait comme ça ! », donc ça m'énerve franchement. Il y a évidemment une exigence du marché, de l'éditeur et du lecteur qui me tiennent sous la main... Mais avec l'album sur lequel je travaille actuellement, je pense que je me suis libéré un peu plus. Ça reste toujours crédible, lisible, très réaliste, mais c'est très différent. Vous verrez ça... Je dis pas bientôt, mais...

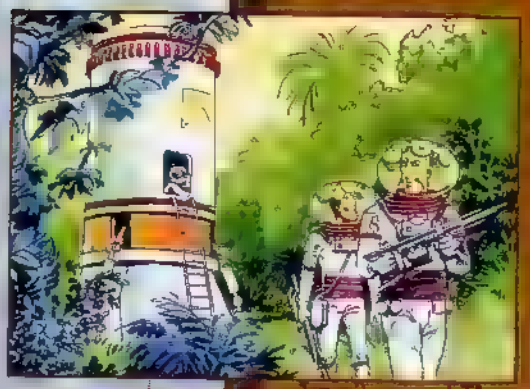
***Calliope :* Vous travailliez actuellement sur un scénario de Jean Van Hamme ?**

G. Rosinski : Non. C'est un jeune scénariste, c'est sa deuxième histoire. J'ai déjà réalisé quatre pages, je commence la cinquième

LORSQU'ON M'A PROPOSÉ LE SCÉNARIO MERVEILLEUX SUR LEQUEL JE TRAVAILLE ACTUELLEMENT, JE ME SUIS DIT QUE SI JE NE RÉALISAIS PAS CELA, JE PERDRAIS PEUT-ÊTRE LA CHANCE DE MA VIE.

Le Grand Pouvoir du Chninkel / Rosinski & Van Hamme

PORTRAIT ROSINSKI



doucement parce que c'est un travail technique tout à fait différent. L'histoire se passe à Paris dans la première partie du XIXe siècle, dans le milieu de l'art, des galeries de peinture... Et c'est tout ce que je peux dire, je ne préfère pas en parler pour le moment. Certains savent déjà, mais c'est trop tôt.

***Calliope :* Quant au prochain *Thorgal* ?**

G. Rosinski : À chaque fois que je réalise un « one shot », il y a le risque qu'un album de *Thorgal* ne sorte pas l'année suivante. Le prochain *Thorgal* sera certainement pour dans deux ans.

***Calliope :* Vous vous autorisez donc à prendre le risque de mettre la série de côté ?**

G. Rosinski : Il y a toujours un risque : d'un côté, il y a un petit risque car ce n'est que la première étape du danger pour la série - et ce n'est finalement pas grand-chose -, mais de l'autre, le risque est plus grand si je ne recharge pas mes batteries. Si je n'ai pas la peinture à côté de la bande dessinée, si je ne me décontamine pas des BD « petits mickeys classiques », le danger est plus grave. Si je n'avais pas cette fascination pour la peinture, il y aurait un risque de perte du goût de la bande dessinée en général.

***Calliope :* Avez-vous d'autres projets de « one shot » ou de séries parallèles ?**

G. Rosinski : Non, je ne me projette pas trop en avant. Je suis fasciné par un texte, par une idée que j'ai, puis les deux commencent à se mélanger et c'est comme cela que naît un « one shot ». Par exemple, lorsqu'on m'a proposé le scénario merveilleux sur lequel je travaille actuellement - c'est peut être l'une des meilleures histoires que j'ai lues dans la BD -, je me suis dit que si je ne réalisais pas cela, je perdais peut-être la chance de ma vie.

LA RÉTROSPECTIVE GRZEGORZ ROSINSKI

Dans les salons de l'Hôtel de ville d'Angoulême, le Festival international de la Bande Dessinée accueillera la première grande rétrospective de l'œuvre de Grzegorz Rosinski. Cette exposition devrait retracer les trois étapes de la vie picturale belge et suisse de l'artiste. Elle devrait également permettre de découvrir les évolutions de son œuvre, ses permanences et ses changements. Une grande partie de l'exposition présentera des travaux réalisés en Pologne, inconnus en France, qui devraient permettre aux visiteurs de découvrir les dessins et œuvres conceptuelles [illegible] des Polonais.

Le scénariste reprendra les mêmes décors dans [illegible] prévu initialement pour [illegible] Grzegorz Rosinski devrait [illegible] quelques années de travail [illegible] illustrer. Il rendra vraisemblablement une partie [illegible] exposés lors de cette rétrospective.

Lectures

***Calliope :* Lisez-vous beaucoup de bandes dessinées ?**

G. Rosinski : Je ne suis pas tellement au courant de ce qui se passe dans le milieu de la bande dessinée. Je n'en lis que très peu, parce que je n'ai pas le temps et si j'ai le temps de lire, je préfère lire les plus merveilleuses bandes dessinées, c'est-à-dire celles qui ne sont pas dessinées, les romans, parce que je vois l'image dans ma tête, sans aucun obstacle technique, sans aucun problème. J'ai une imagination très visuelle : quand je lis un roman, je vois tout de suite la BD, c'est magnifique !

***Calliope :* Cela ne vous donne pas envie d'adapter des livres en bande dessinée ?**

G. Rosinski : Si, énormément, mais je ne voudrais pas adapter des romans, mais les illustrer, car je n'aime pas les adaptations des romans qui m'apparaissent bons. En revanche, je suis pour l'adaptation de la mauvaise littérature qui contient d'excellentes idées - parfois l'idée est parfaite, mais il faut la développer avec les techniques de la bande dessinée et il est ainsi possible de créer quelque chose qui est meilleur, c'est pour moi la seule raison d'effectuer une adaptation : réaliser quelque chose de meilleur. C'est déjà pratiqué dans le cinéma et il est également possible de le faire dans la bande dessinée.

Propos recueillis par Boris Henry

Le Grand Pouvoir du Chninkel / Rosinski & Van Hamme

Harlequin
VALENTINE
Neil Gaiman
MIKE ZOMBIE
ROUND 1
éditions CARABAS
Harlequin VALENTINE
MIKE ZOMBIE
Saint Valentin et vieille Vodka
Santé !
DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

DÉCEMBRE 2002. TOKYO. KUMEGAWA. MALGRÉ UN EMPLOI DU TEMPS SURCHARGÉ EN RAISON DES PRÉPARATIFS NÉCESSAIRES À SA VENUE AU FESTIVAL D'ANGOULÊME, JIRÔ TANIGUCHI A TRÈS GENTIMENT ACCEPTÉ UNE ENTREVUE. AUTOUR D'UN CAFÉ DANS C QUARTIER LOINTAIN DU CENTRE DE LA VILLE IL A RÉPONDU À NOS QUESTIONS DANS UNE AMBIANCE TRÈS DÉTENDUE ET CONVIVIALE. L'HOMME EST AUSSI CHALEUREUX, PROFOND ET SINCÈRE QUE SES HISTOIRES.

JIRO TANIGUCHI

Calliope : *Depuis combien d'années dessinez-vous des mangas ?*

Jirô Taniguchi : Si l'on intègre la période où j'étais assistant, ça fait 30, 35 ans... Déjà (rires). Un an après être sorti du lycée, j'ai commencé comme assistant. Mon premier manga qui a été publié dans un magazine - ce qui sous entend que je ne pouvais pas encore vivre de cela - est sorti quatre ans après.
Quant à savoir à partir de quand j'ai commencé à pouvoir en vivre. Je pense que ça doit remonter à une vingtaine d'années. Mes mangas n'ont pas rencontré le succès immédiatement.

Calliope : *En cherchant sur internet, j'ai trouvé un site réalisé par un fan, un site très complet sur lequel on trouve une quantité d'informations incroyable sur tous vos travaux.*

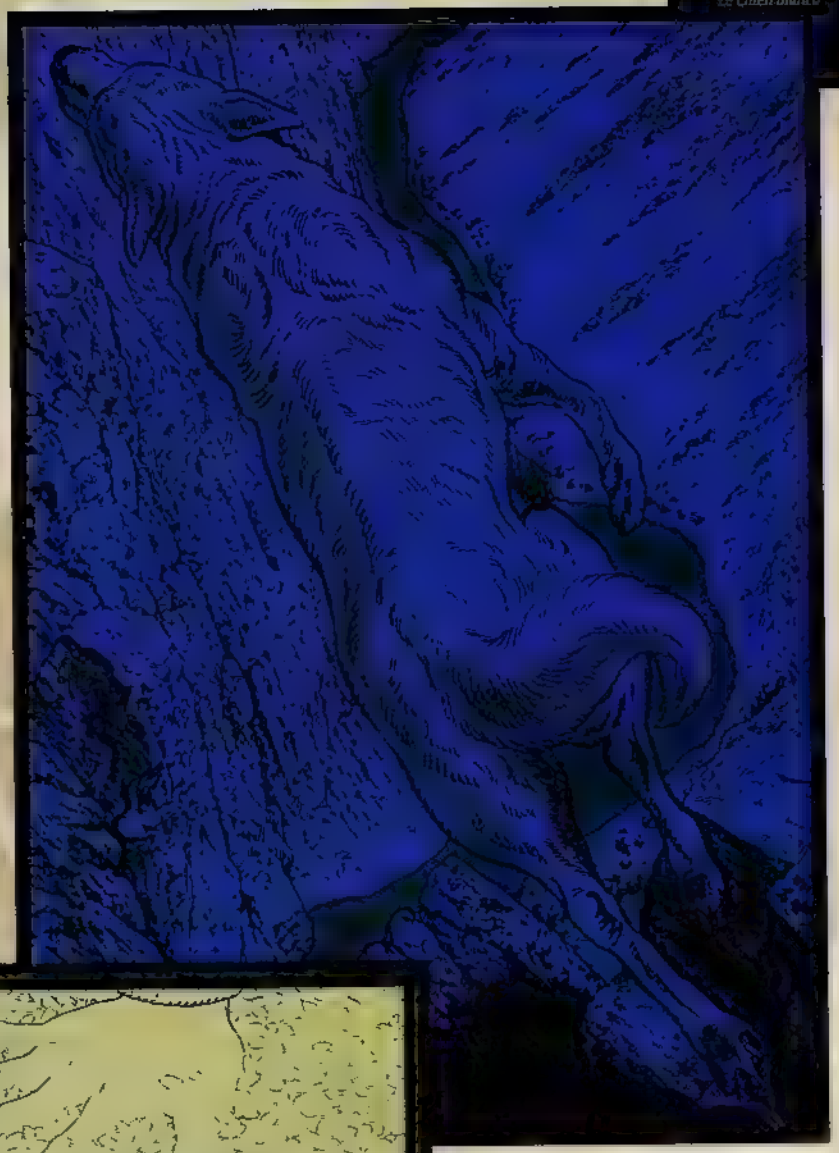
Jirô Taniguchi : Oui, je le connais. Comment s'appelle t il déjà ? *Taniguchi jirô no machi* ou quelque chose comme ça, non ?

Calliope : *Oui, tout à fait.*

Jirô Taniguchi : Ce site est vraiment très complet. J'étais très flatté de l'attention que ce fan porte à mon travail.

Calliope : *Sur ce site, il y a une sorte de base de données sur vos œuvres et différents travaux, et c'est l'occasion de se rendre compte que vous avez dessiné des histoires dans des genres totalement différents.*

Jirô Taniguchi : Oui, c'est vrai (rires). C'est une question que l'on m'a souvent posée, notamment lorsque je suis allé en France par le passé. Mais honnêtement, si l'on me demande pourquoi, j'ai bien du mal à répondre. En réalité, j'ai envie de tout dessiner. Ça peut paraître un peu présomptueux mais chez moi, c'est un processus normal. Au quotidien, on vit des émotions, que ce soit à travers la lecture d'un roman, la vision d'un film ou autre, et personnellement, c'est tout



naturellement que je me dis : « ah, j'aimerais bien dessiner une histoire comme celle-là ». Il m'arrive alors d'en parler avec mon éditeur qui, selon les cas, trouvera l'idée intéressante et se dira prêt à me suivre. Malgré tout, je pense que c'est la nature et les hommes qui sont au centre de mes histoires. Cela vient probablement de l'influence que j'ai reçue lorsque je travaillais comme assistant auprès de Kyûta Ishikawa, qui est un des grands auteurs de mangas ayant la nature pour thème de prédilection.

Pour preuve, le premier manga que j'ai voulu dessiner lorsque j'étais assistant avait pour thème les loups. Même si aujourd'hui, il n'y a plus de loup au Japon, en cherchant, il doit bien en rester quelques-uns, quelque part. C'est une simple hypothèse mais c'était la base de mon histoire. Un rêve dessiné dans lequel j'exprimais mon désir de voir les loups exister encore. C'est certainement le fait de voir des espèces animales disparaître à cause de l'Homme qui m'a donné envie d'écrire des histoires sur la nature et les animaux.

Calliope : *La diversité des thèmes que vous avez traités en mangas est tout de même impressionnante : policier, science-fiction, récit du quotidien, littérature, aventure...*

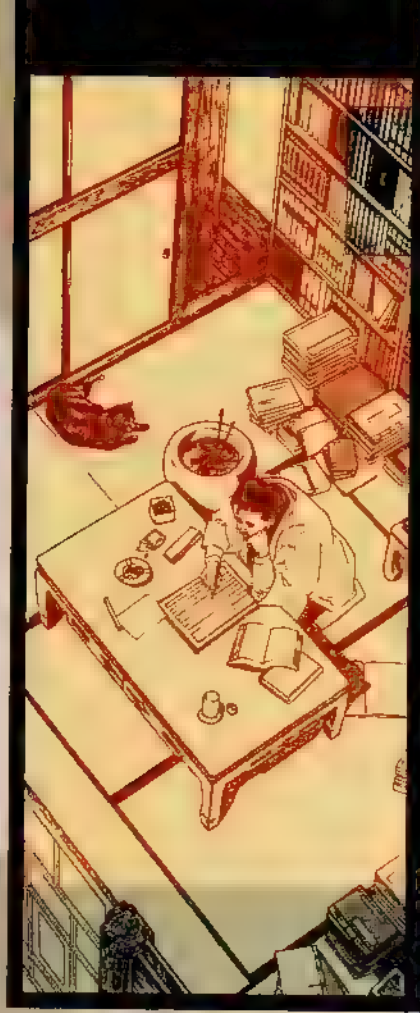
Jirô Taniguchi : C'est vrai. Comment expliquer cela (rires) ? Dans certains cas, je travaille sur conseil de mon éditeur. Il connaît mes dessins et mes travaux, et me soumet des projets en fonction de ce qu'il aimerait me voir dessiner. Il me propose des scénarios et je lui fais alors part de mon intérêt ou non. J'ai eu par exemple un scénario sur la boxe. C'est un sujet qui m'intéressait mais que je n'avais encore jamais dessiné. Le scénario m'a plu et après quelques mises au point, je me suis mis au travail [n.d.l.r. : le manga auquel Taniguchi fait référence est *Ao no senshi*].

Calliope : *Vous est-il arrivé de travailler sur commande ?*

Jirô Taniguchi : Non, jamais. Jusqu'à présent, je n'ai jamais dessiné une histoire que je ne voulais pas dessiner. Il m'est arrivé plusieurs fois de commencer des histoires qui ne me plaisaient pas vraiment mais à chaque fois, je me suis arrêté en cours. Je crois que cela m'est arrivé deux ou trois fois, et ces histoires ne sont jamais sorties en format poche relié. C'était à chaque fois des scénarios qui m'avaient été soumis et que j'avais trouvés intéressants au départ. Mais au bout du compte, lorsque nous avons commencé à travailler, l'histoire devenait de plus en plus bizarre. Ou plus exactement, elle prenait une direction avec laquelle je n'étais plus d'accord. A partir de là, je ne suis plus arrivé à dessiner. J'ai bien essayé d'en discuter avec le scénariste mais ça n'a rien changé. Finalement, j'ai prévenu mon éditeur que je désirais arrêter, même au risque de ne plus avoir de travail ensuite.

Calliope : *Il vous arrive de travailler seul (dessins et scénario) ou encore avec un scénariste. Quelles différences essentielles cela fait-il pour vous ?*

Jirô Taniguchi : Dans le cas d'un travail avec un scénariste, très souvent, je me suis rendu compte que le scénario m'amenait à dessiner des choses auxquelles je n'aurais pas pensé. Que ce soit dans l'attitude d'un personnage, les dialogues, l'enchaînement des scènes, cela m'est arrivé fréquemment. Il y a beaucoup de choses que l'on garde en soi inconsciemment et l'apport du travail avec un scé-



Au temps de Botchan

nariste se situe précisément là : il permet d'exprimer quelque chose que l'on possède mais que l'on ignorait.

Lorsqu'on travaille sur une histoire que l'on a écrite soi-même, on s'arrange pour ne pas dessiner les scènes qui nous gênent, que l'on n'a pas envie de dessiner. Naturellement, on se laisse aller à ne dessiner que ce que l'on a envie. Alors que dans une histoire, certaines scènes, même si elles sont « difficiles », même si elles nous incommodent, sont nécessaires au déroulement de l'histoire. Bien entendu, la manière de travailler varie selon les auteurs.

C'est peut-être grâce à toutes ces différentes collaborations avec de nombreux auteurs que j'ai pu écrire des histoires qui vont du roman policier, au récit de science-fiction en passant par l'épopée médiévale

« JE NE PEUX PAS ME RÉSOUDRE À RACONTER UN SEUL TYPE D'HISTOIRE »

Calliope : *Les Européens sont souvent surpris de voir qu'une histoire dans un manga japonais peut se raconter sur plusieurs dizaines de volumes, voire une centaine. Or dans votre cas, il y a peu d'histoires très longues.*

Jirô Taniguchi : En réalité, je me lasse très vite. Mes histoires comptent tout au plus cinq tomes, ce qui est déjà beaucoup pour moi, et trois tomes est quasiment ce que je peux faire de plus long. Quand je commence une nouvelle histoire, très rapidement je suis face à une certaine routine, je sens que je perds de la fraîcheur. Dans le cas des histoires longues, presque immédiatement après les avoir commencées, je pense déjà à l'histoire suivante, j'ai tout de suite envie de dessiner autre chose. Par exemple, lorsque je dessinais *Le Journal de mon père*, je pensais déjà à écrire une histoire d'un autre genre, avec de l'action. Je crois que je suis impatient et que je me lasse assez vite. Ma femme me le fait d'ailleurs souvent remarquer (rires).

Cependant, ne vous méprenez pas : je ne suis pas du tout lassé de dessiner des mangas. Je dis cela par rapport au contenu de l'histoire, surtout lorsqu'elle est longue.

Calliope : *Ce serait une des explications à la diversité de votre œuvre ?*

Jirô Taniguchi : Oui, je crois (rires) Fondamentalement, je m'intéresse à de très nombreuses choses. Chez d'autres mangakas, vous pourrez retrouver une unité dans les univers créés d'un manga à l'autre. Ils se concentrent sur ce dont ils veulent faire leur spécificité et s'efforcent de progresser, de s'améliorer. Ils peuvent travailler à partir de thèmes ou de personnages-phares récurrents. Ce n'est pas mon cas. Alors, comme on me le fait parfois remarquer, je suis peut-être trop gourmand, j'ai peut-être envie de faire trop de choses. Mais l'homme n'a pas qu'une seule et unique identité, et je ne peux pas me résoudre à raconter un seul type d'histoire. Le fait que je veuille dessiner autant de choses différentes n'est peut-être qu'un simple exutoire, une évacuation de stress pour moi, comme autant de lieux dans lesquels je peux m'évader.

Banlieue de New York

Calliope : *Y a-t-il des types de narration, des thèmes qui sont impossibles à traiter en manga ?*

Jirô Taniguchi : Personnellement, tout m'intéresse, sans distinction de genre. Je ne saurais dire si c'est possible ou pas, mais par exemple un manga sur des philosophes célèbres, comme

Le chien Blanco

Proust, ça fait longtemps que j'y pense. Si j'ai un jour la chance, c'est le genre de défi que j'aimerais relever. J'ai commencé à me dire que tout était possible en manga après avoir réalisé *Bôchan no Jidai* (*Au temps de Botchan*) avec Natsuo Sekikawa. J'ai eu l'impression que si un manga de ce type avait vu le jour, alors le manga comme moyen d'expression pouvait encore trouver de nouvelles voies. Par conséquent, aussi long temps que j'aurai la force de dessiner, j'ai bien l'intention d'essayer d'autres formes de narration, d'autres genres. Pourquoi pas des mangas pour enfants, comme *Doraemon* par exemple ? [*n.d.l.r.* : *Doraemon*, très célèbre manga pour enfant écrit par Fujiko Fujio. Le personnage principal, Doraemon, est un gros chat bleu.] Cela ne m'avait jamais traversé l'esprit auparavant mais en vieillissant (rires), j'ai commencé à me dire que ce serait sûrement très intéressant.

Quoiqu'il en soit, si on prend le manga comme un véritable moyen d'expression, je pense sincèrement que rien n'est impossible. Il y a toujours un profit à retirer d'un nouveau challenge, de quelque chose qui n'a encore jamais été fait avant. Bien entendu, comme toujours, il y a une confrontation entre les objectifs commerciaux et artistiques. Le but des éditeurs étant quand même de ne pas perdre d'argent (rires).

Calliope : Botchan no Jidai *vient de sortir en France aux éditions du Seuil. Cinq tomes existent en japonais. On espère en avoir autant en français. C'est un manga assez long en comparaison de vos autres histoires, non ?*

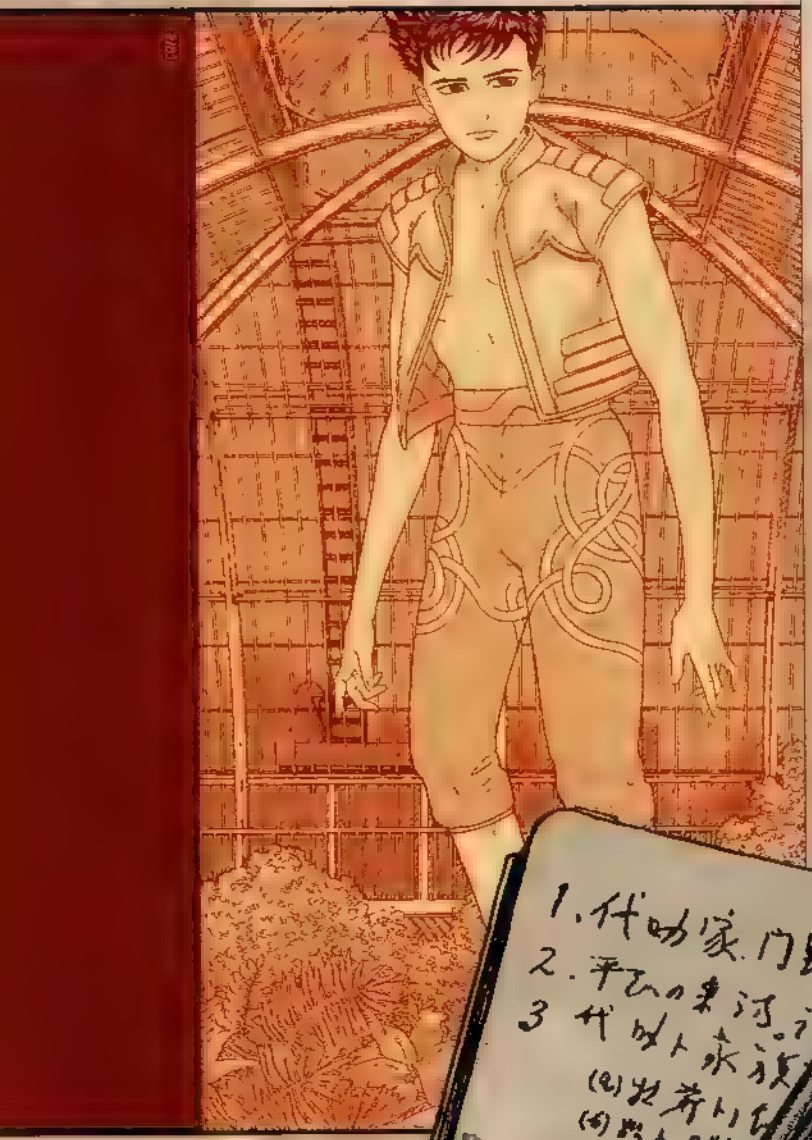
Jirô Taniguchi : En fait, c'est un cas un peu particulier, puisque même si c'est une histoire longue, elle n'a pas été publiée en continu. Ma plus longue histoire, publiée en feuilleton à suivre, est certainement celle que j'écris en ce moment, *Kamigami no itadaki*, qui comptera 5 tomes d'environ 320 pages chacun. Dans le cas de *Botchan*, c'est un manga qui était publié par épisode, de manière aléatoire, et il m'arrivait de laisser s'écouler un certain temps entre chaque épisode. De plus, le personnage principal change, l'histoire ne se suit pas sans interruption, donc c'est un cas un peu à part. *Botchan* est un manga qui m'a beaucoup appris.

Calliope : Kamigami no itadaki *est votre manga actuellement en cours de parution dans le Young Jump des éditions Shueisha. Ce sera donc votre première histoire aussi longue. Pourquoi avoir attendu aussi longtemps pour écrire une histoire comme celle-ci ?*

Jirô Taniguchi : En réalité, je ne pensais pas que cette histoire durerait aussi longtemps. Au départ, je pensais arriver à la fin au bout de deux ans, soit deux ou trois volumes, mais finalement, on atteindra probablement les cinq volumes, pour une fin aux alentours de février 2003. Même après plus de 20 ans de métier, il m'est toujours aussi difficile de prévoir le déroulement d'une histoire et j'ai encore beaucoup de choses à apprendre (rires).

Calliope : *Qu'est-ce qu'évoque pour vous une œuvre parfaite ?*

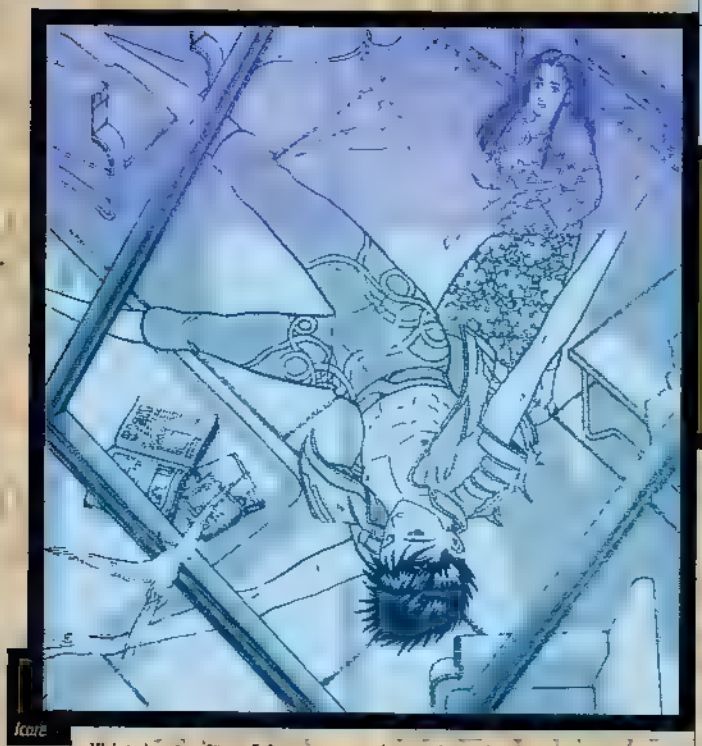
Jirô Taniguchi : Lorsque j'ai terminé d'écrire une histoire, je ne suis jamais pleinement satisfait. J'ai toujours le sentiment de ne pas être allé au bout de ce que je voulais et de ce que je pouvais. Les fins d'histoires arrivent avant



que je ne sois parvenu à en tirer le meilleur. Cela vient aussi peut-être du fait que je pense déjà à la prochaine histoire avant même la fin de l'actuelle. En quelque sorte, je suis incapable d'écrire une histoire parfaite. Et c'est peut être mieux ainsi parce que cela signifierait peut être que j'ai terminé. Dans le sens où j'aurais atteint l'objectif final de l'auteur.

Calliope : *Parmi les autres mangakas, selon vous, y en a-t-il qui aient réussi à produire une œuvre parfaite ?*

Jirô Taniguchi : La question est difficile bien entendu mais je pense à Fumiko Tanaka. A part elle, personnellement, j'ai toujours l'impression qu'il manque quelque chose, j'en suis souvent à me demander pourquoi ils n'ont pas fait tel ou tel choix. Mais je crois aussi que c'est ce qui pousse un mangaka à continuer de dessiner. Il arrive sûrement que d'autres portent un regard sur nos histoires en pensant qu'elles sont parfaites mais il est certainement très rare qu'un mangaka lui-même ait le sentiment d'avoir réalisé une œuvre parfaite. Mais en y réfléchissant, un manga dont les dessins seraient parfaitement beaux et dont



Icare

l'histoire serait parfaitement menée serait quelque peu ennuyeux. Je pourrais vous donner des exemples de ce type de mangas mais ça m'embête un peu (rires). Simplement, je trouve qu'une histoire dans laquelle on sent des failles, est plus intéressante à lire.

TANIGUCHI ET LA BD

Calliope : *Parmi les influences que vous revendiquez, il y a la bande dessinée franco-belge. On ne peut pas dire que ce soit des livres faciles à trouver au Japon. C'est même un genre très mineur que très peu de gens connaissent. Comment expliquer que notre BD soit venue influencer vos mangas ?*

Jirô Taniguchi : La première fois que j'ai vu des dessins de bandes dessinées, ça devait être dans les années 70, par l'intermédiaire d'un magasin d'import en livres occidentaux, E.N.A., dans lequel on pouvait trouver ce genre d'ouvrages. Ensuite, il y avait également un magazine de design dans lequel étaient présentées toutes sortes de BD, et notamment, *Blueberry* de Moebius [*n.d.l.r.* : En France, Moebius signe ses *Blueberry* sous le pseudonyme de « Giraud »]. Il y avait un dessin sur une page, en noir et blanc, je crois. Je me suis tout de suite dit : « C'est ça ! C'est ça que je veux lire ! ». J'ai donc cherché un moyen pour me procurer ce livre. Il était publié aux éditions Dargaud, j'ai demandé au vendeur du magasin d'import si on ne pouvait pas le commander, et j'ai finalement réussi à l'avoir. Par la suite, j'ai continué à commander des BD en utilisant le même système. Résultat, aujourd'hui, je suis

L'homme qui marche

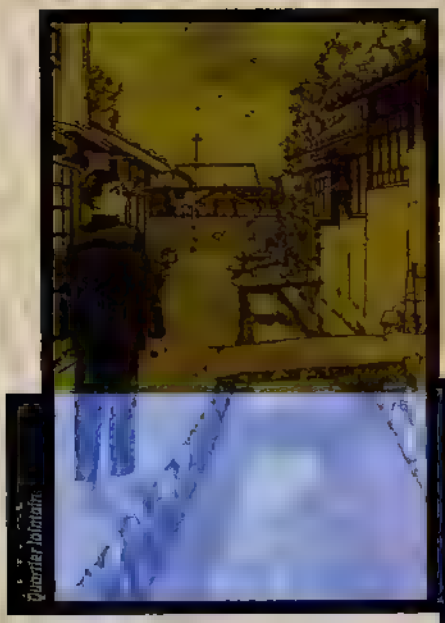
sûrement le mangaka japonais qui a la bibliothèque de BD la plus fournie. Il faut dire que ça fait plus de 20 ans (rires) ! Je me souviens que j'achetais également des recueils du journal *Pilote* et des numéros de *Métal Hurlant*. Je n'ai pas le numéro 1 mais je dois avoir à partir du 4 ou 5. J'ai tout gardé et autant vous dire que c'est un peu mon trésor

Calliope : *Qu'est-ce qui vous a amené à un tel engouement pour la BD ?*

Jirô Taniguchi : Je crois que j'avais l'impression que tous les dessins des mangas étaient identiques, qu'ils manquaient de diversité. Aujourd'hui, grâce à la quantité d'informations mises à disposition de tous, la situation a changé et les auteurs très doués en dessins sont beaucoup plus nombreux. Mais ce n'est pas l'impression que j'avais à l'époque.

Calliope : *A l'époque, qu'est ce qui a pu vous attirer à ce point dans la bande dessinée ?*

Jirô Taniguchi : Les dessins, indéniablement. Leur force, associée à la composition globale de l'ensemble, comme on doit certainement l'apprendre dans les écoles de dessins en Europe, m'a frappée immédiatement. C'est l'équilibre que je voyais, une sorte de perfection à mes yeux qui a retenu mon attention. En matière de découpage des cases, je pense que les mangas sont plus aboutis mais j'étais surpris par la quantité d'informations que l'on pouvait trouver dans une case. En voyant cela, je me suis dit que c'était quelque chose que je pourrais apprendre et uti



liser dans mes histoires. Je me suis aussi dit que je devais m'améliorer en dessin (rires). Il y avait vraiment matière à apprendre, en particulier pour la science-fiction et avec Moebius : ce côté réaliste, les costumes, la beauté visuelle donnée à l'ensemble, les designs très travaillés. Bien sûr, il y avait pas mal de S.-F. dans les magazines japonais mais c'était surtout dans les magazines pour adolescents. Par conséquent, les dessins étaient très déformés, c'était un traitement par voie d'exagération et non de manière réaliste. Des auteurs comme Moebius ou Enki Bilal ont très certainement influencé de nombreux mangakas. Lorsque le magazine *Métal Hurlant* est sorti aux Etats-Unis sous le nom *Heavy Metal*, il a été beaucoup plus facile de se le procurer et des auteurs comme Katsuhiro Otomo, Taiyô Matsumoto + et moi bien sûr – portent l'empreinte de ses grands dessinateurs.

ETRE UN MANGAKA

Calliope : *L'image que les Européens ont des auteurs de mangas japonais est qu'ils travaillent quasiment 24h/24 et abattent un travail énorme. Qu'en est-il pour vous ?*

Jirô Taniguchi : L'image n'est pas loin de la réalité. Il est vrai qu'autrefois, lorsque j'avais la trentaine et que je travaillais pour un hebdomadaire, je dessinais en moyenne plus de cent planches par mois, ce qui fait un rythme de six à sept planches par jour si l'on veut s'aménager des jours de repos et garder du temps pour faire autre chose. Ça va encore quand on est jeune parce qu'on a l'énergie et une forme de fièvre passionnelle. On peut se permettre de travailler avec très peu d'heures de sommeil. En ce qui me concerne, vers 35 ans, j'ai commencé à avoir des problèmes de santé qui découlaient de ce rythme effréné et j'ai dû réduire la cadence considérablement. Pour ce faire, j'ai commencé par réduire le temps de travail de mes assistants en passant de 10-12 heures par jour à une moyenne de 8 heures en m'alignant sur les conventions de travail en vigueur. Un temps de travail que je me suis également imposé. J'ai décidé alors de diviser ma journée en trois tranches de 8 heures : 8 heures de travail, 8 heures de sommeil et 8 heures pour lire, étudier, me documenter et vivre tout simplement. Et sur les conseils de mon médecin, j'ai modifié mon cycle de sommeil afin de dormir lorsqu'il fait nuit et non lorsque le jour est levé (rires). Alors qu'il m'arrivait autrefois fréquemment de faire des nuits blanches pour terminer mon travail, je crois que cela fait bien dix ans que ça ne m'est plus arrivé. Ma productivité a donc diminué et aujourd'hui, je dois dessiner entre 40 et 50 planches par mois, ce qui est probablement plus de la moitié de ce que font la plupart des mangakas actuels. C'est un rythme qui me convient très bien. Je me doute que pour un auteur européen, cela doit paraître beaucoup mais finalement c'est un travail relativement différent.

Calliope : *Vous travaillez avec combien d'assistants ?*

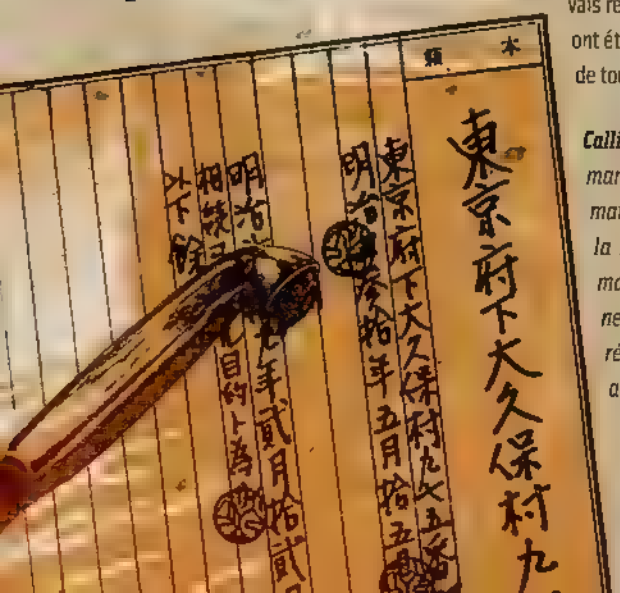
Jirô Taniguchi : Actuellement, j'ai trois, voire quatre assistants, ce qui est beaucoup. Par conséquent, les revenus des planches ne suffisent pas à les payer et ne permettent pas d'équilibrer mes comptes à ce niveau-là. En vérité, c'est avec les droits d'auteurs perçus

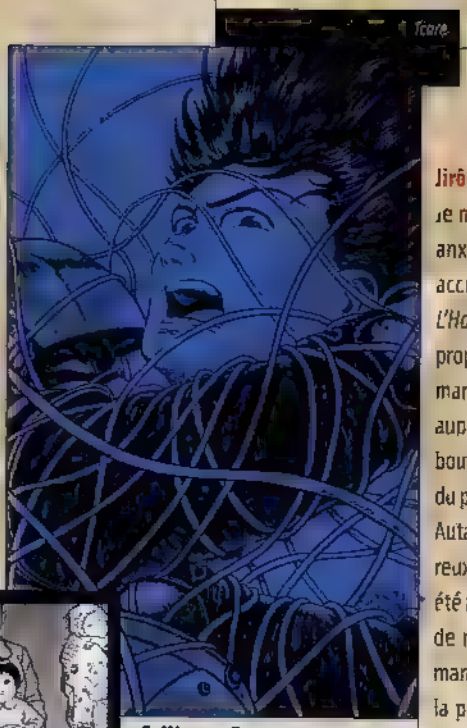
Au temps de Botchan

sur les volumes reliés que j'équilibre les comptes de mon atelier. Lorsque les ventes sont au rendez-vous, cela ne pose aucun problème mais autant vous dire qu'aujourd'hui, je suis très loin d'être l'auteur qui vend le plus (rires) ! Ce qui ne veut pas dire que je vis difficilement mais ce n'est pas non plus l'opulence. De toute façon, je fais ce que j'aime, au rythme qui me convient, et pour moi, c'est le plus important. Je m'estime très heureux. Je ne serai pas contre le fait de gagner des fortunes mais je n'ai pas à me plaindre.

Calliope : *Je suppose que la confiance que vos éditeurs vous accordent est aussi importante à vos yeux.*

Jirô Taniguchi : Oui, très. Je respecte toujours mes délais, je fournis un travail et des planches qui correspondent à ce qu'ils attendent de moi. J'écris des histoires avec sincérité et mes éditeurs attachent plus d'importance à cela qu'à mes ventes propres.
Ce qui me fait encore plus plaisir, c'est de voir qu'aujourd'hui mes histoires sont très bien accueillies par le public européen. C'est vraiment un immense plaisir de savoir qu'au pays de la BD, des personnes aiment mes histoires. Je suis vraiment très reconnaissant à tous ceux qui m'ont permis il y a plus de dix ans de cela d'avoir une première opportunité, le groupe éditorial de la Kôdansha et Pierre Alain



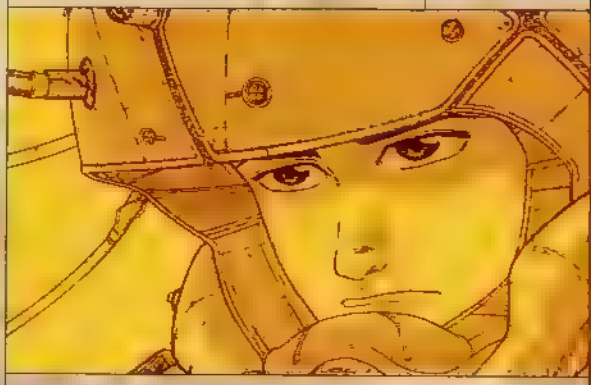


Calliope : *Comment vos mangas ont-ils été amenés à être traduits à l'étranger ?*

Jirô Taniguchi : Le premier de mes mangas a avoir connu une adaptation en version étrangère est *Kaikeishuten* [*Hotel Harbor View* - Viz Communications (1990)]. Il est sorti en version anglaise grâce à un de mes éditeurs de la Kôdansha qui avait des contacts avec Viz Communications. Par chance, Pierre Alain l'a lu dans sa version anglaise et a trouvé qu'il y avait un côté très BD. Puis, en 1991, le festival d'Angoulême accueillait le Japon comme invité d'honneur et j'y ai été convié avec d'autres auteurs. J'ai pu y faire de nombreuses rencontres et avoir de bons contacts. A la suite de cela, la Kôdansha a lancé un projet avec des auteurs européens [n.d.l.r. : La Kôdansha avait créé une bourse pour les auteurs étrangers afin qu'ils viennent travailler au Japon. C'est ainsi que sont nées des BD comme *l'Autoroute du soleil* de Baru, tandis que Casterman publiait *L'homme qui marche*.] Aujourd'hui, si je pouvais revoir tous ceux grâce à qui mes mangas ont été publiés en France, je les remercierais de tout mon cœur

Calliope : *Aujourd'hui, de très nombreux mangas sortent chaque mois en Europe mais à l'époque de l'Homme qui marche, la situation était très différente. Le manga n'était pas encore le phénomène qu'il est devenu. Comment avez-vous réagi en apprenant que votre manga allait sortir en version française ?*

Jirô Taniguchi : J'ai été vraiment très content, je me sentais honoré même si j'étais un peu anxieux de savoir comment le public allait accueillir mes mangas. En particulier pour *L'Homme qui marche*. Il n'y a pas d'histoire à proprement parler, et au Japon, ce n'est pas un manga qui avait rencontré un grand succès auprès des lecteurs habituels de mangas. Au bout du compte, à ma grande surprise, l'accueil du public a été meilleur en France qu'au Japon. Autant vous dire que j'en étais très, très heureux. Par la suite, d'autres de mes mangas ont été adaptés en français et le public a continué de me suivre. On m'a souvent dit que mes mangas étaient différents et, qu'au milieu de la production actuelle des mangas traduits, ils permettaient de montrer que le manga comprenait des œuvres d'un tout autre genre que le manga d'action ou d'aventure. C'est quelque chose qui compte beaucoup pour moi et qui me touche beaucoup.



TANIGUCHI ET LES AUTEURS

Le cas *Icare*

Calliope : *Parmi les nombreux auteurs avec lesquels vous avez travaillé, on a la surprise de trouver Moebius.*

Jirô Taniguchi : Oui, c'est vrai. J'ai collaboré avec Jean Giraud sur *Icare*. A l'époque, la Kôdansha avait en projet de publier dans son magazine *Morning* des auteurs européens. L'éditeur est alors allé en Europe pour rencontrer des auteurs, parmi lesquels Moebius. Il s'est montré intéressé par le projet mais n'était pas disponible pour le dessiner lui même. Il a donc proposé une collaboration en tant que scénariste. Il avait une idée qu'il a soumise à l'éditeur et ce dernier s'est ensuite chargé de trouver un dessinateur japonais

Au temps de Botchan

puisque Moebius ne connaissait que très peu d'auteurs japonais à l'époque. Le projet a certainement été proposé à plusieurs auteurs [n.d.l.r. : Katsuhiro Otomo et Masamune Shirow notamment], dont moi. Ensuite, lorsque la Kôdansha a proposé à Moebius de travailler avec moi, il s'est trouvé qu'il avait lu et aimé *L'Homme qui marche*. De mon côté, j'étais disponible et bien entendu, j'avais très envie de travailler sur ce projet. Comme je vous l'ai dit, Moebius est quelqu'un que j'admire énormément et pouvoir travailler avec lui, c'était un peu un rêve qui devenait réalité (rires).
Le projet a donc été mis en route mais en raison des nombreux problèmes qu'il a fallu régler en cours, le manga n'a vu le jour que 4 ou 5 ans après sa mise en chantier.

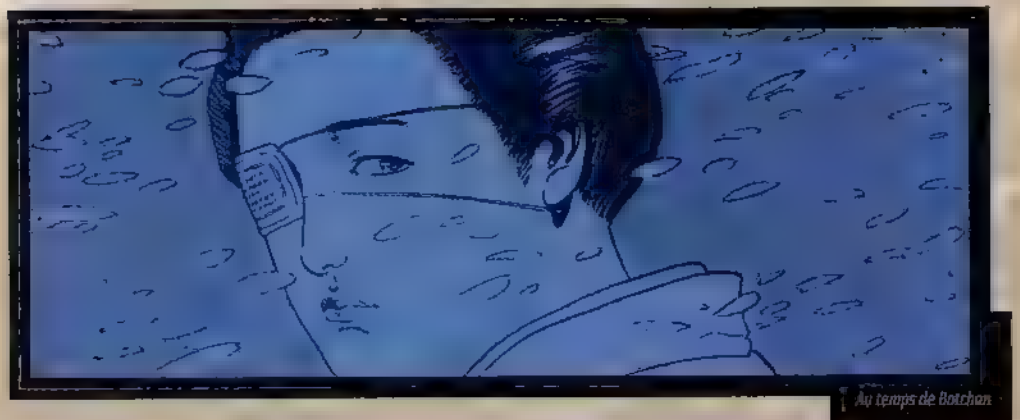
Natsuo Sekikawa et Au temps de Botchan

Calliope : *Vous avez souvent collaboré avec Natsuo Sekikawa. C'est notamment le cas sur* Au temps de Botchan.

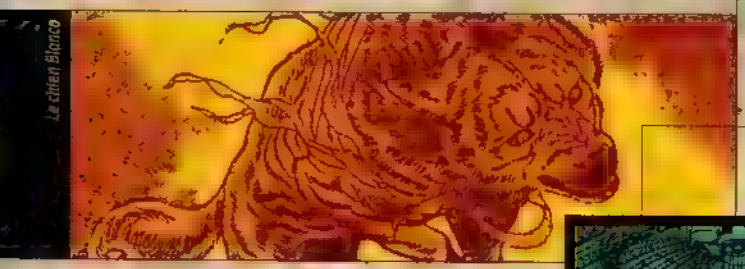
Jirô Taniguchi : Natsuo Sekikawa et moi nous connaissons depuis plus de vingt ans maintenant. Quelques années après avoir fait mes débuts, j'ai commencé à écrire un manga sur la nature qui était publié dans un magazine contenant essentiellement des mangas d'action et à tendance érotique. Après avoir écrit cinq ou six chapitres, je me suis retrouvé bloqué sur mon histoire et j'ai demandé à mon éditeur s'il ne connaissait pas quelqu'un qui pourrait m'aider. Il m'a alors présenté Natsuo Sekikawa qui tenait une rubrique pour ce même magazine. C'est comme ça qu'est née notre première collaboration. Par la suite, nous avons continué ensemble et il y avait entre nous une sorte d'émulation. Nous aimions nous provoquer et nous lancer de nouveaux défis : « seras-tu capable de scénariser ce genre d'histoire ? », « seras-tu capable d'exprimer par des dessins l'histoire que j'ai scénarisée ? ». C'était très amusant. Au fil des collaborations, notre entente et notre complicité se sont affinées et je me rends compte qu'on a écrit ensemble beaucoup d'histoires dont je suis très satisfait, dans des registres très différents. L'accueil des lecteurs a souvent été très bon et nos éditeurs nous ont donc suivis

Calliope : *Au temps de Botchan est un manga assez atypique, très riche en références littéraires. Comment un tel projet est-il né ?*

Jirô Taniguchi : A l'origine du projet, il y a la maison d'édition Futabasha. L'éditeur avait demandé à Natsuo Sekikawa d'écrire plusieurs scénarios et de lui présenter, en vue d'une collaboration avec moi aux dessins. C'est ainsi que le scénario de *Au temps de Botchan*



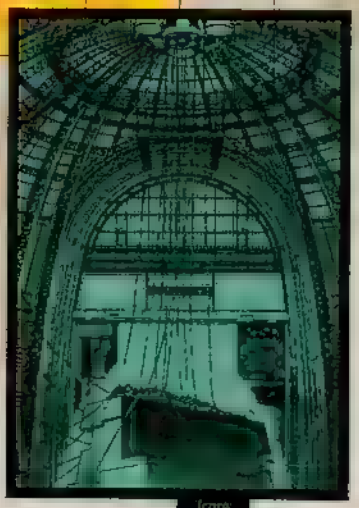
m'est parvenu. Après l'avoir lu, j'ai tout de suite pensé que ce serait très intéressant parce que ce manga nécessitait de faire appel à de nouvelles formes d'expression du manga. C'était différent de tout ce que j'avais pu faire jusqu'alors. Je me suis dit aussi qu'une histoire de ce genre m'amènerait à dépasser certaines de mes limites, me contraindrait à me dépasser. J'ai fait un essai sur un chapitre, qui a plu à Natuso Sekikawa, et la parution a commencé dans le magazine *Action* de la Futabasha. Un manga de ce type était véritablement une première et à la fin de la première histoire complète, Sekikawa et moi pensions en rester là. Nous avions expérimenté quelque chose de nouveau, nous en étions satisfaits. C'est alors qu'est sorti le premier volume relié et le manga a été très bien accueilli, bien au-delà de nos espérances. Les critiques étaient vraiment très bonnes et cet accueil nous a encouragés. Il n'en fallait pas plus en tout cas pour nous inciter à écrire la suite. Néanmoins, c'était inattendu et Natsuo Sekikawa avait pris d'autres engagements. La suite du récit n'a pu paraître que deux ans plus tard. Finalement, c'est une série de cinq tomes qui a été réalisée sur un intervalle de dix ans environ.



Le chien Blanco

Calliope : *Aussi bien par son contenu que par le temps que vous y avez consacré, je suppose que c'est un manga très important dans votre carrière.*

Jirô Taniguchi : Oui, vraiment très important. Durant les dix années où j'ai travaillé sur *Botchan*, j'ai mûri, mon style a évolué et j'ai vraiment appris beaucoup de choses. C'était une expérience unique et véritablement très enrichissante, aussi bien sur le plan personnel que professionnel. C'est grâce à *Botchan* que j'ai pu écrire des histoires telles que *L'Homme qui marche*, *Le Journal de mon père* ou encore *Quartiers lointains*. Sans *Botchan*, je n'aurais jamais acquis certains modes d'expressions que j'utilise encore maintenant.



Icare

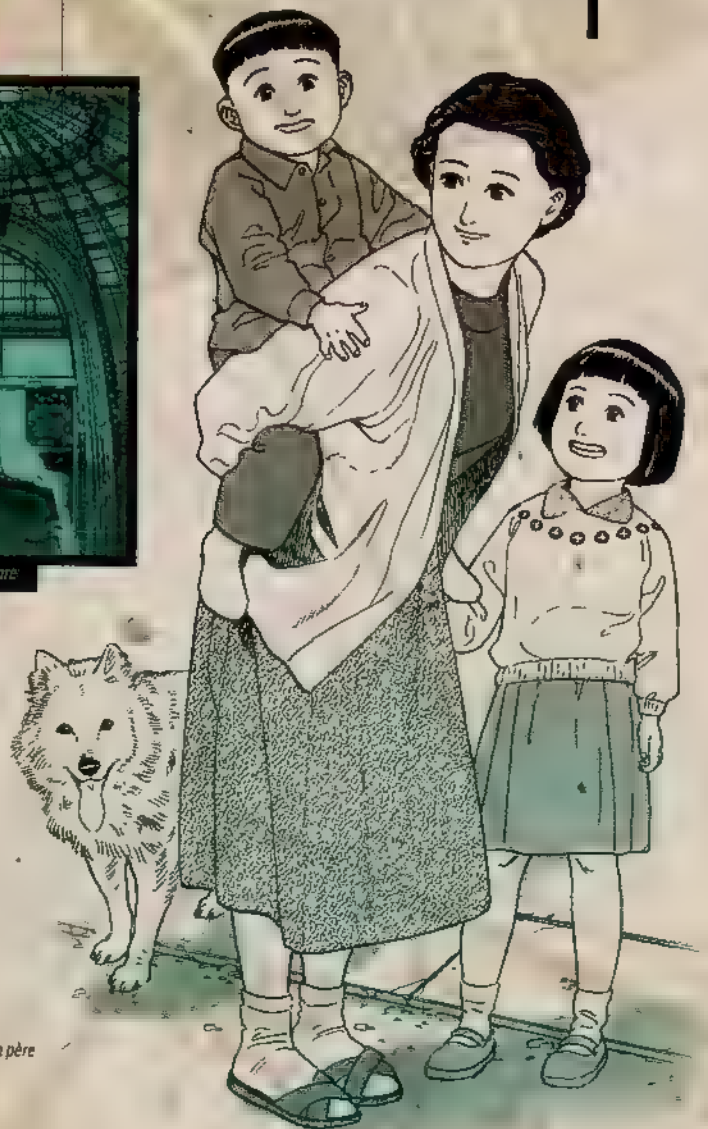
Calliope : *Au temps de Botchan a commencé à être publié en français depuis le mois de novembre. C'est un manga hors normes. Etes-vous inquiet de l'accueil qui lui sera réservé ?*

Jirô Taniguchi : Plus qu'inquiet, je dirais que je suis impatient de connaître les réactions. *Botchan* est un manga qui se lit avec davantage de plaisir lorsque l'on connaît le roman intitulé *Botchan* de l'écrivain Natsume Sôseki. En tenant compte de cette donnée, cela m'intéresse de savoir comment les lecteurs francophones vont percevoir ce manga. Sur l'ensemble de la série, je pense que les tomes 1 et 2 ne sont pas les plus faciles à lire. En effet, comme je vous l'ai dit, c'était une nouvelle expérience pour nous et les deux premiers tomes souffrent encore de nombreuses imperfections dues à la mise en place du récit. C'est véritablement à partir du volume 3 que Natsuo Sekikawa et moi avons commencé à nous sentir à notre aise dans cet univers, que nous avons réussi à atteindre les objectifs que nous nous étions fixés. Bien entendu, ce n'est pas la perfection, mais presque (rires). Aussi, si je n'avais qu'une seule chose à demander aux lecteurs de *Botchan* ce serait de patienter jusqu'au volume 3. Tout d'abord pour les raisons évoquées à l'instant mais aussi parce que le tome 3 fait référence à la vie de Takuboku Ishikawa (la portion de sa vie que nous y racontons a certainement un caractère universel : un étudiant, qui vit sans le sou, empruntant de l'argent à droite et à gauche, dans l'insouciance. D'après moi, le tome 3 peut s'apprécier pleinement même sans connaître la vie et l'œuvre de Takuboku Ishikawa. J'espère aussi sincèrement que l'éditeur de la version française aura la patience d'attendre jusqu'au volume 3 (rires)...

Calliope : *L'année 2003 verra encore très certainement d'autres de vos mangas sortir en version française [n.d.l.r. : on parle d'une sortie prochaine de* Kamigami no itadaki*]. Quelle sera votre actualité au Japon ?*

Jirô Taniguchi : Tout d'abord, en début d'année comme je vous l'ai dit, le manga *Kamigami no itadaki* devrait prendre fin et je commencerai sûrement une nouvelle histoire peu après. Ensuite, il y a un autre projet, qui n'est encore qu'au stade de la discussion : une collaboration avec un brillant scénariste français de BD, pour réaliser ensemble une BD, et non un manga comme c'était le cas avec Moebius. Il est encore trop tôt pour en dire davantage mais j'espère sincèrement que ce projet se concrétisera

Propos recueillis par Thibaud Desbief



Le journal de mon père

MANGAKA

La nouvelle collection manga chez SEMIC présente de jeunes artistes de la bd nippone. Découvrez leur œuvre dans de superbes portfolios contenant de multiples illustrations couleurs pleine page, et en complément, un sketchbook commenté par l'artiste

Le meilleur des jeunes artistes de manga !

80 PAGES • 19 € • couverture souple jaquette à rabats • disponibles en librairie fin novembre.

TODD MCFARLANE
BUSINESSMAN – DESSINATEUR

ENTRE LE TOURNAGE D'UN VIDÉO-CLIP, LA RECHERCHE D'UN SCÉNARISTE POUR UN FUTUR LONG-MÉTRAGE FANTASTIQUE TIRÉ DE L'UNIVERS DE CLIVE «HELLRAISER» BARKER, LA PRÉPARATION DE SON VOYAGE AU 30E FESTIVAL D'ANGOULÊME, L'ENCRAGE DE LA COUVERTURE DU SPAWN N°121... TODD MCFARLANE EST DÉCIDÉMENT UN HOMME PRESSÉ. LE CRÉATEUR DE LA SÉRIE SPAWN EST UN ARTISTE AUX MULTIPLES FACETTES ET UN HOMME D'AFFAIRES REDOUTABLE. APRÈS LE COMICS, CE SONT LES JOUETS, PUIS LE CINÉMA ET L'ANIMATION QUI SONT VENUS SE GREFFER AUX ACTIVITÉS DÉJÀ NOMBREUSES DE L'INSATIABLE TODD MCFARLANE.

Un Poisson nommé Mcfarlane

Né le 16 mars 1961, Todd McFarlane a passé un bonne partie de son enfance en Californie du Sud avant de revenir à Calgary (Canada), ville de sa naissance, à l'âge de 14 ans. C'est au lycée qu'il découvre l'univers de la bande dessinée américaine. Il achète alors autant de comics que ses maigres moyens le lui permettent, privilégiant ceux des artistes qu'il préfère. Ainsi, John Byrne, George Pérez, Marshall Rogers, Michael Golden, Art Adams et Walter Simonson se retrouvent côte à côte dans la collection du jeune Todd.

Bien qu'il passe beaucoup de temps à dessiner, son rêve reste de devenir joueur professionnel de baseball. Il cultivera cette passion jusqu'à la faculté où il décroche une bourse et obtient son diplôme d'arts graphiques. Malgré cette bourse, Todd continuera à travailler chez un libraire spécialisé et parviendra à financer seul ses études. Il est recruté comme joueur « semi-professionnel » dans une équipe à Kamloops en Colombie Britannique. Il y rencontre Al Simmons

L'INCROYABLE SUCCÈS DES SPIDERMAN VA ASSURER À MCFARLANE LA RECONNAISSANCE D'UN PUBLIC QUI NE CESSERA DE LE SUIVRE

qui deviendra l'un de ses meilleurs amis, donnant même son nom et sa couleur au personnage de *Spawn*.

Lorsqu'il ne fait plus l'objet de sollicitation de la part de grandes équipes de baseball, il décide de continuer à dessiner des personnages de comic books. Son but affiché est désormais de se faire une place dans cette industrie. Il envoie des centaines de lettres aux éditeurs américains et canadiens et collectionne les quelques 700 lettres de refus qui lui sont retournées.

Un découragement qui finit par payer en 1984, avec son premier contrat pour les 11 pages de *Scorpio Rose* dans le titre *Coyote* de chez Marvel/Epic Comics. C'est aussi l'époque à laquelle il épouse Wanda, sa petite amie rencontrée au lycée. Le couple vit alors à Washington, où Wanda finit ses études en biologie, avant de retourner dans la banlieue de Vancouver. Todd dessine maintenant *Hulk* chez Marvel et *Batman Year Two* chez DC Comics. Son style unique, allié à une réputation de travail et de qualité, lui permettent de s'installer durablement chez Marvel. Il reprend alors le titre

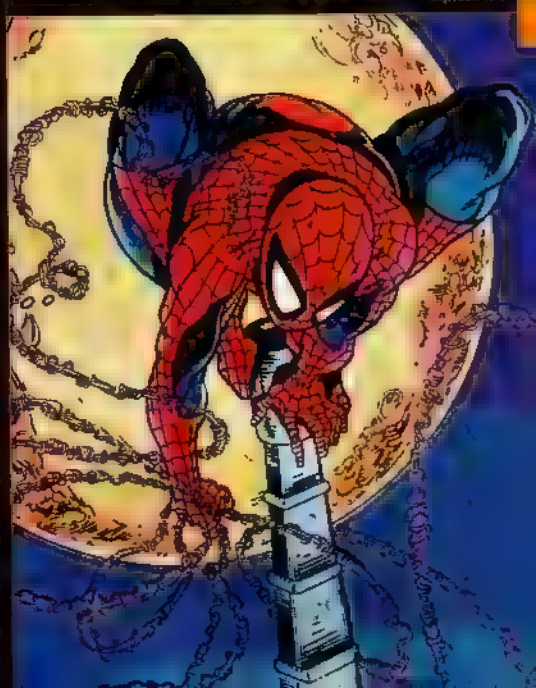
Amazing Spider-Man, qui passe rapidement de la neuvième à la première place des ventes de l'éditeur. Todd McFarlane est désormais en orbite.

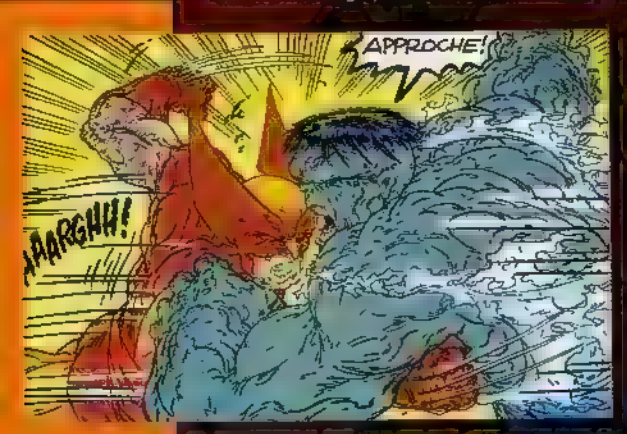
Le tisseur de toile trouve une nouvelle jeunesse à travers l'interprétation de McFarlane, célèbre pour ses grand yeux arachnéens devenus expressifs, ses positions contorsionnistes incroyables, ses jets de toiles intriqués. Fort de ce succès, Marvel propose à Todd de créer pour lui un nouveau mensuel avec l'Homme-Araignée dont il sera scénariste, dessinateur et encreur. *Spider-Man n°1* sort en septembre 1990 et devient le comic book le plus vendu de toute l'histoire de l'industrie, avec plus 2,5 millions d'exemplaires.

Independance Day

Quelques numéros plus tard, Todd se heurte aux considérations éditoriales de Marvel Comics. Il décide de s'accorder un répit de six mois, pendant lequel il s'occupe de sa fille, qui vient de naître, et de sa famille. Réinstallé à Portland dans l'Oregon, McFarlane réfléchit à la marche à suivre pour monter sa propre maison d'édition. Ce besoin vient d'une certaine frustration à travailler sur des personnages qui ne lui appartiennent pas et sur lesquels il lui est impossible d'appliquer ses idées.

Ces limites créatives, ressenties par d'autres artistes auprès desquels Todd s'est ouvert du problème, provoquent le départ de chez Marvel des meilleurs artistes du moment : Rob Liefeld, Jim Lee, Dave Valentino, Erik Larsen, Marc Silvestri, Whilce





Au cœur de l'univers de Todd McFarlane

Pas vraiment dans la mouvance du super-héros classique, *Spawn* est noir et mort. McFarlane le définit comme un personnage évoluant dans un monde à la David Lynch, où les choses ne tournent pas tout à fait rond. C'est notre univers avec un léger décalage. Si on lui enlève l'aspect sombre et ténébreux, on retire l'essence même du personnage.

Le n°1 de *Spawn* débarque dans les bacs des libraires en mai 1992 et 1,7 millions exemplaires disparaissent des étalages, ce qui en fait encore à ce jour, la meilleure vente réalisée par un éditeur indépendant. *Spawn* poursuit sa conquête des fans de BD partout dans le monde. Publié en 16 langues, adapté dans plus de 120 pays, on estime à plus de 125 millions d'exemplaires les ventes autour du personnage.

Portacio s'en vont créer Image Comics avec Todd McFarlane. Image Comics peut être assimilé à un groupement d'intérêts économiques qui permet à chaque artiste de publier ses travaux tout en conservant la direction éditoriale et créative de ses personnages. Les retombées commerciales et économiques, notamment des produits dérivés qui prennent une importance croissante, reviennent à chaque créateur.

D'autres titres sur le thème de la malédiction, comme *Spawn the Undead*, *Curse of the Spawn*, *Hell-*

produits du marché, sur la base des critères qu'il s'est fixé. Les objets qui sortent des ateliers McFarlane bénéficient d'un luxe de détails, notamment dans les articulations et la finition, qui les placent loin devant la concurrence, le tout à un prix raisonnable. Les « action figures » de *Spawn* font la joie des collectionneurs et sont parmi les plus recherchées du marché.

MC FARLANE DÉFINIT SPAWN COMME UN PERSONNAGE ÉVOLUANT DANS UN MONDE À LA DAVID LYNCH, OÙ LES CHOSES NE TOURNENT PAS TOUT À FAIT ROND

C'est le moment que choisit Todd pour publier un personnage qu'il peaufine depuis plus de dix ans : *Spawn*.

Spawn, *Sam & Twitch* suivent alors. Fort du succès généré, Todd finit par attirer l'attention du secteur des produits dérivés, tels les jouets, le cinéma et la télévision.

La troisième dimension

L'idée de voir ses personnages déclinés en jouets intrigue Todd qui se heurte rapidement au même problème que dans l'univers du comics : l'impossibilité d'exercer un contrôle créatif. L'histoire se répète alors. En 1994, il crée sa propre société de production d'« action figures », qui lui permet de proposer aux fans les meilleurs

Cette nouvelle réussite en appelle une autre. Le rouleau compresseur McFarlane est lancé. C'est après avoir étudié les propositions de pratiquement tous les grands studios américains, que Todd signe avec New Line Cinema. Une fois de plus, c'est la seule compagnie qui admet de sa part un réel droit de regard sur l'écriture et la production du film

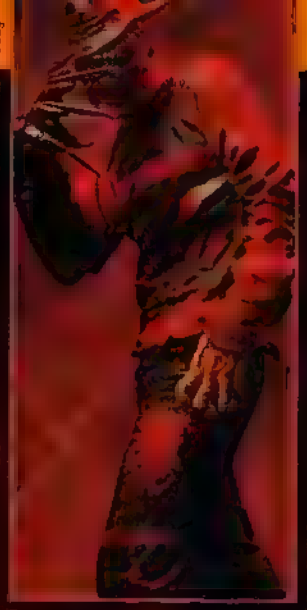
Spawn. Sorti le 1er août 1997, ce premier long métrage, relativement décevant, rapporte 37 millions de dollars sur les 10 premiers jours d'exploitation. Un succès de plus pour McFarlane.

La diversification se poursuit avec la série animée *Todd McFarlane's Spawn*, qui débute en mai 1997, avec six épisodes de trente minutes chacun, sur la chaîne du réseau câblé HBO. Todd en est le producteur exécutif. La série sera reconduite pour deux saisons supplémentaires de six épisodes en 1998 et 1999. En France, c'est Canal Jimmy qui diffusera ce dessin animé résolument pour adultes. La vente de la saison 1 en vidéo devient la meilleure vente d'une série HBO de tous les temps. Todd McFarlane reçoit d'ailleurs un Emmy pour la version animée et un Gold DiVi pour le film. Ces trois saisons - toutes diffusées par HBO - ainsi que le film, drainent de nouveaux fans vers le monde sombre de *Spawn*. Une quatrième saison est prévue qui suivra sans doute les traces des trois précédentes.

Insatiable !

Eclectique, Todd s'intéresse à de nouveaux domaines, comme le sport. En 1998, il achète des parts de l'équipe de Hockey d'Edmonton. Puis c'est le monde de la musique qui reçoit toute son attention, avec des clips vidéos auxquels il participe. *Do the Evolution* de Pearl Jam bénéficie d'un segment animé qu'il réalise et qui reçoit plus de 40 récompenses à travers le monde, dont une nomination dans la catégorie «meilleur clip vidéo de musique», pour les Grammy Awards en 1999. Todd produit également la vidéo de *Freak on the Leash* extrait de l'album de Korn, *Follow the Leader*. Cette réalisation lui vaut un Grammy et deux MTV Awards. Présent dans l'édition, les jouets, la télévision, le cinéma et la musique, Todd McFarlane s'est alors construit un véritable empire, au sein duquel il peut mélanger les genres. Ainsi, il produit les «action figures» de joueurs de base-ball, de stars du rock, et des grands mythes du cinéma fantastique. En dix ans McFarlane s'est bâti un empire multimédias solide, une machine bien huilée pour entrer dans le troisième millénaire.

CALL OF MCFARLANE



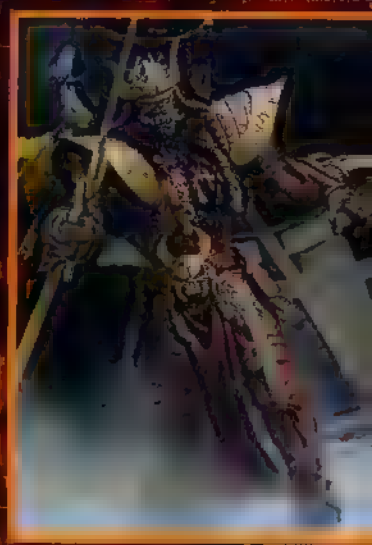
Sa série *Spawn* passe le cap du n°100 pour lequel les plus grands artistes de la décennie : Frank Miller, Alex Ross, Mike Mignola, Greg Capullo, Ashley Wood... et Todd McFarlane, naturellement, dessinent les différentes couvertures. Un anniversaire à plus d'un titre, car *Spawn* est l'un des rares titres d'éditeur indépendant à passer le cap des dix ans. Mais ceci n'est qu'un des signes de la construction d'un véritable empire. McFarlane Toys qui n'était au départ que le moyen de produire des figurines *Spawn* de grande qualité est devenu l'un des plus importants acteurs mondial dans le domaine. Pour l'année 2002, MacFarlane Toys a acquis les licences pour tout ce qui est sport nord-américain, football, base-ball, basket-ball et hockey. Elles viennent s'ajouter à celles de *KISS*, *Shrek*, *X-Files*, *Austin Powers*, *Metal Gear Solid*, *Akira*, *Les Beatles*, *Jaws*, *Alien*, *AC/DC* et des dizaines d'autres, sans oublier *Spawn* dont la 22e série vient de sortir.

Dans le domaine des loisirs, les projets au cinéma n'ont jamais été si nombreux. Il y a d'abord la suite très attendue de *Spawn* qui sera sans concession, plus proche du *Seven* de David Fincher. Puis un film basé sur la série de jouets *Clive Barker's Tortured Souls* (Clive Barker est l'un des plus grand auteur fantastique contemporain), qui devrait voir le jour chez Universal Pictures. Cette boulimie de travail n'empêche apparemment pas Todd McFarlane de garder l'équilibre entre ses occupations professionnelles, ses passions et sa vie de famille. Il attribue sa réussite à un petit peu de talent, mis en œuvre au bon moment, au bon endroit, avec une somme énorme de travail.

« Ma capacité à livrer un produit de bonne qualité est ma plus grande force » conclut McFarlane. « Je voudrais qu'on se souvienne de moi comme un type qui a sorti des jouets et des comic books de qualité tout en essayant de faire des choses différentes, même si ce n'était pas la route la plus facile à suivre. »

John F. Porkring

« SI UNE MÈRE DE FAMILLE OU UN PRÊTRE DE 50 ANS APPRÉCIENT MES JOUETS, C'EST QUE J'AI MANQUÉ MA CIBLE »



LE SITE WWW.SPAWN.COM, LIEU D'INFORMATIONS PRIVILÉGIÉ, AU CARREFOUR DE TOUTES LES ENTITÉS DE LA GALAXIE MCFARLANE

Spawn : NI DIEU, NI MAÎTRE

LE PERSONNAGE LE PLUS IMPORTANT DE TODD MCFARLANE À CE JOUR, C'EST BIEN SPAWN. CRÉÉ EN 1992, CE SOLDAT DE L'ENFER EN RÉVOLTE CONTRE LES PUISSANCES DIVINES ET INFERNALES REFLÈTE BIEN LE CARACTÈRE DE SON CRÉATEUR. LA MALÉDICTION DE SPAWN EST-ELLE LE REFLET DU DESTIN AVORTÉ DE MCFARLANE QUI DUT ABANDONNER, SUITE À UNE BLESSURE, UNE CARRIÈRE PROMETTEUSE JOUEUR DE BASE-BALL ?

Sa mort est un Enfer

Al Simmons exécute les sales besognes d'une agence gouvernementale qui finit par l'assassiner lorsque sa curiosité devient trop gênante. Simmons échoue dans un des nombreux Cercles de l'Enfer, où Malebolgia, maître des lieux, lui propose un marché. Devenir un HellSpawn, général devant guider les hordes infernales lors du combat final contre les puissances célestes, en échange de quoi il pourra retrouver Wanda, son seul et unique amour. Simmons accepte et retourne sur Terre doté de pouvoirs surnaturels. Il doit les utiliser au recrutement d'âmes tourmentées destinées à l'armée de Malebolgia. Très vite, Simmons s'aperçoit qu'il a été roulé. En effet, cinq années se sont écoulées entre sa descente aux Enfers et son retour sur Terre. Wanda s'est remariée avec Terry Fitzgerald, son meilleur ami, et ils ont eu une petite fille, Cyan. Cerise sur le gâteau, Simmons est totalement méconnaissable, carbonisé de la tête aux pieds. Il ne reste plus que Spawn. Conscient d'avoir été manipulé comme il avait déjà pu l'être de son vivant, Spawn se rebelle contre Malebolgia et dispense sa conception expéditive de la justice dans un monde au bord de l'Apocalypse au sens biblique du terme. Spawn comprend vite que le Ciel et l'Enfer se moquent du sort de l'humanité, en laquelle ils ne voient qu'un gigantesque réservoir propice à alimenter en âmes leurs armées respectives. Très vite, considéré comme un élément rebelle qui contrecarre un statu quo du fond des âges, Spawn s'attire les pires ennuis.

Après avoir tenté, comme d'autres avant lui, de retrouver son humanité perdue, il accepte pleinement sa malédiction. Il livre une guerre sans merci aux forces célestes et infernales, détruisant systématiquement leurs suppôts et leurs machinations. Il finira par tuer Malebolgia et deviendra roi en Enfer. Mais le Diable veille, tirant les ficelles et la malédiction continue.

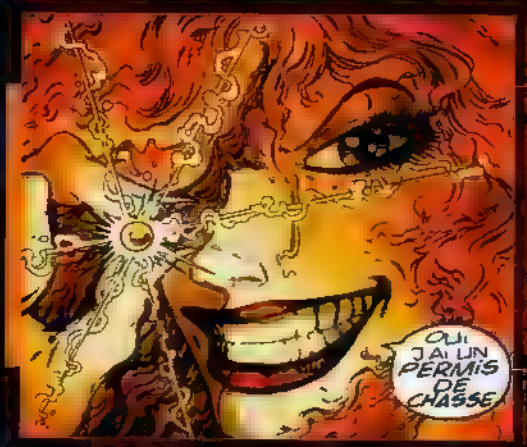
Une famille qui s'agrandit

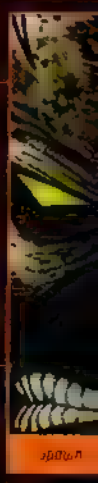
« McFarlane a un sens inné de ce qui va marcher » C'est ainsi que le définit Jim Valentino, un des cofondateurs d'Image Comics. Effectivement, ne serait-ce que dans le domaine du comics, Todd McFarlane a un nombre impressionnant de réussites à son actif et les plus grands auteurs et artistes actuels ont travaillé avec lui.

En 1998, sentant l'intérêt du public pour d'autres types d'histoires, il publie la série *Sam & Twitch* résolument orientée polar, dont les deux personnages sont présents dans la série *Spawn* depuis son origine. Il en confie le scénario à un jeune inconnu du grand public, Brian M. Bendis. Il créé des séries parallèles qui reposent sur la malédiction de *Spawn* au cours des âges. Ainsi nous verrons différents *Spawn* se battre pour ou contre leur maître, de l'antiquité à un futur proche. Ou la terre dévastée est parcourue de démons cherchant à anéantir toute trace d'humanité, à la façon d'un Skynet dans *Terminator*. Et pourtant une fois encore, l'Enfer sera trahi par un de ses supôts et ce sera l'occasion pour Ashley Wood de faire la preuve de son talent, en illustrant un monde de désespoir avec une rare violence. Paul Jenkins, Brian Holguin, Steve Niles, Liam Sharp, Dwayne Turner, Clayton Crain, Alex Maleev, Ben Templesmith, ont contribué à bâtir l'univers de *Spawn*, sous la baguette d'un seul chef d'orchestre : Todd McFarlane.

Spawn
MADE IN FRANCE

Invité conjointement par le FIBD et les Éditions Semic dans le cadre du 30ème Festival International de la BD, Todd McFarlane, marque de sa présence l'annonce d'un événement éditorial majeur pour les fans de comics : le lancement d'un projet de collaboration croisée entre Todd McFarlane Production (TMP) et Semic sur une histoire inédite de Spawn. Calliope en profite pour faire le point en compagnie de Thierry Mornet, rédacteur en chef de Semic, sur la place de la série Spawn dans le paysage des comics en France, mais aussi sur le « making-off » de ce projet sur lequel des bruits circulent depuis quelques semaines.





Calliope : Qu'est-ce que ce projet de « *Spawn* français » ?

Thierry Mornet – Semic : Il s'agit tout simplement de l'opportunité pour Semic – en collaboration avec TMP – de piloter en France et avec des auteurs français un projet de création de BD mettant en scène le personnage de *Spawn*. En d'autres termes, Todd McFarlane qui accepte de nous laisser « jouer » avec *Spawn* pour l'un des projets éditoriaux les plus ambitieux depuis des années.

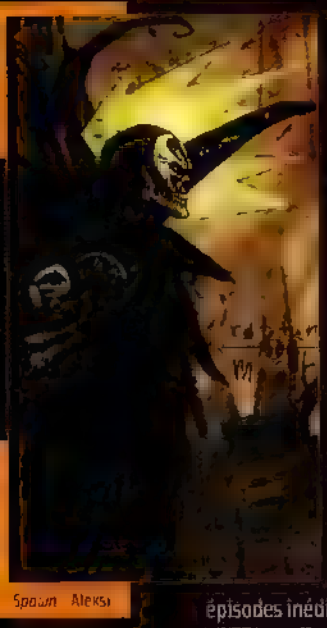
Calliope : Pourquoi *Spawn* ?

Thierry Mornet : Depuis l'apparition du personnage en 1992 aux USA et en 1995 en France,

Spawn a été et demeure l'une des séries les plus intéressantes par son originalité et sa qualité. La place de *Spawn* dans le cœur des fans de comics et dans les chartes de vente ne s'est par ailleurs jamais démentie. Par ailleurs, la relation entre Semic et TMP a toujours été exceptionnellement bonne, ce qui a facilité l'éclosion du projet entre nos deux sociétés.

Calliope : **Mais pourquoi vouloir créer une aventure inédite d'un personnage de Comics en français?**

Thierry Mornet : Je crois que l'idée de créer des comics fait partie de ce que je souhaitais faire depuis toujours. La création d'histoires est bien plus passionnante et valorisante que la simple adaptation. Il faut croire que nous ne jouons pas la facilité, qui consisterait à se contenter des adaptations. Mais la prise de risque fait partie de notre métier et de notre passion. Il était logique pour Semic d'aller dans cette direction.



Spawn Aleksi

Calliope : **Comment vous est venue l'idée de ce projet ?**

Thierry Mornet : Il faut savoir que depuis plus de quatre années (depuis la mise en place du « nouveau Semic » en 1999), nous évoluons selon des axes de développements constants que sont créativité et qualité. Concrètement, nous avons rapidement montré nos capacités à développer la création, et pas seulement à adapter des séries en provenance des É.-U. Ainsi, de *Alone in the Dark* à *Strangers* en passant par les épisodes inédits de *Tellos* mis en images par de grands auteurs de BD francophone (Crisse, Tota, Mauricet, etc.) et des séries de couvertures de comics par de grandes signatures (Mitton, Caza, Liberatore, Meynet, Wendling, Vatine, etc.), nous avons sans cesse prouvé qu'il était possible de bâtir des passerelles transatlantiques au plan éditorial.

Au-delà des premiers projets évoqués ci-dessus, nous nous sommes dits que rien n'était impossible... Et nous sommes allés logiquement proposer à TMP l'idée de prendre en charge la réalisation d'un *Spawn* complet par des auteurs francophones.

Au départ, nous n'y croyions pas trop, mais nous n'avions rien à perdre... Mais TMP avait bien permis la réalisation d'un *Spawn Manga* au Japon, alors pourquoi ne pas proposer la même chose ? J'ai commencé par présenter l'idée du projet à nos contacts habituels chez TMP, qui l'ont trouvé enthousiasmante à la lumière des diverses opérations que nous avions déjà eu l'occasion de mener ensemble avec succès. Puis j'ai eu la chance de rencontrer Todd Mcfarlane lui-même en juillet 2002 à San Diego. Il a immédiatement été emballé par l'idée du projet, notamment par la sélection du dessinateur que nous avions opérée.

Calliope : **Parlez-nous justement de cette équipe du « French *Spawn* »...**

Thierry Mornet : Avant même que le principe de l'idée de la réalisation soit acceptée par Todd, nous avions déjà un synopsis de prêt à l'initiative de Jean-François Porcherot [l'un des rédacteur de chez Semic]. Après avoir retravaillé cette base de script, nous l'avons présentée à Todd pour approbation, accompagnée des premiers visuels signés Aleksi Briclot. Autant vous dire que sa prestation a fait l'unanimité.

Depuis notre précédente collaboration avec Aleksi sur *Alone in the Dark*, nous souhaitions travailler à nouveau ensemble. Compte tenu de la personnalité artistique d'Aleksi et de son talent, il fallait un projet hors-norme... Et *Spawn* était parfait pour cela. Alex Nikolavitch, le scénariste, est quant à lui chargé de travailler le rythme et le découpage de l'histoire. Nous connaissions son talent pour l'écriture (pour avoir à plusieurs reprises collaboré dans les Semic Pockets) et le découpage, et sa venue sur le projet s'est opérée d'autant plus rapidement qu'il connaissait bien Aleksi Briclot.

Les Mystères du Meurtre

Adaptation en bande dessinée de la nouvelle de Neil Gaiman

par Neil Gaiman & Craig Russell
Dans la Collection Semic Album
Album cartonné • 64 pages
14,90 euros

En vente en librairies
Distribution : DILISCO - Diffusion : CED

Les Mystères du Meurtre sortira à l'occasion de la venue de Neil Gaiman au festival d'Angoulême 2003 sur le stand Semic.

Les Mystères du Meurtre © 2002-2003 Neil Gaiman / P. Craig Russell. © Dark Horse Comics, Inc © 2003 Semic S.A. pour la version française.

Peut-être la BD jouit-elle d'un statut à part, qui laisse à ses auteurs une liberté presque totale. Nombreux sont ceux qui se sont engouffrés dans la brèche de la BD-reportage, ouverte par les albums de Joe Sacco sur la Palestine ou la Bosnie. Toutes ces choses dont on ne parle pas, ces questions que l'on n'ose pas poser, et encore moins écrire, se trouvent ici mises en images. Que ce soit avec *Pawa*, à travers lequel Stassen tente de nous montrer à quoi peut ressembler la vie au Rwanda, ou *Garduno en temps de paix* de Philippe Squarzoni qui soulève des questions, auxquelles il est bien difficile de répondre, sur la sacro-sainte loi du marché, ou encore Chappatte et ses *Reportages BD*, la BD démontre une nouvelle fois toute l'étendue de ses possibilités.

Une BD qui surfe également sur la vague « autobiographique » de la littérature actuelle et qui nous offre de très belles expériences littéraires et humaines comme le *Journal* de Fabrice Neaud. Mais si la BD se révèle capable de tout exprimer, elle n'est pas à la portée de tous. Et les Beigbeder et autres Despentes, s'ils sont des auteurs dans le vent, portés par les médias, ne font pas pour autant de bonnes BD.

Enfin, l'imagination, si elle n'est plus à l'honneur actuellement, reste le trait le plus important de ces auteurs qui nous font rêver, sourire et voyager. Qu'elle nous emmène à l'autre bout de la galaxie ou au coin de la rue, la BD sait encore faire preuve d'une imagination folle et curieuse qui semble curieusement absente en ce début de millénaire. Pour preuve, ces 30 albums de 2002 dont nous avons décidé de parler ou de reparler.

Sur ce, bonne lecture et bonne année, en BD !

Jérôme Martineau

UN FUTUR LUMINEUX

Après avoir envoyé des colons sur la planète Aldébaran, la Terre a tenté la colonisation de la planète Bételgeuse. Sans nouvelle de la navette qui transportait des milliers de jeunes colons, elle envoie une équipe enquêter sur ce « silence-radio ». Kim, de retour sur Aldébaran après avoir achevé ses études de biologiste sur la Terre, est embarquée dans cette expédition. Elle se trouve rapidement dans une situation complexe et mouvementée, où sa raison doit sans cesse prendre le pas sur ses émotions.

Bételgeuse est le deuxième cycle des *Mondes d'Aldébaran*. On retrouve avec grand plaisir Kim Keller, Marc Sorensen, Alexa et le vieux Pad. Le travail de l'auteur de la série, Léo, ne cesse de se bonifier. Il se dégage de ses inhibitions, gagne en créativité, et le monde de Bételgeuse est encore plus fou que celui d'Aldébaran. Le dessin, très lisible et bien classique au départ, était un peu froid. On remarquait cependant dès le début des *Mondes d'Aldébaran*, que les portraits étaient d'une remarquable vivacité. Avec *Bételgeuse*, paysages, flore, faune et humains dégagent tous de la vie et de la chaleur. Cette bande dessinée sollicite les sens du lecteur, qui croit pouvoir toucher, sentir, entendre toute la vie qu'il découvre. Les personnages principaux sont exceptionnels de beauté et d'intelligence. Ils changent, se remettent en cause, se posent des questions et vieillissent.

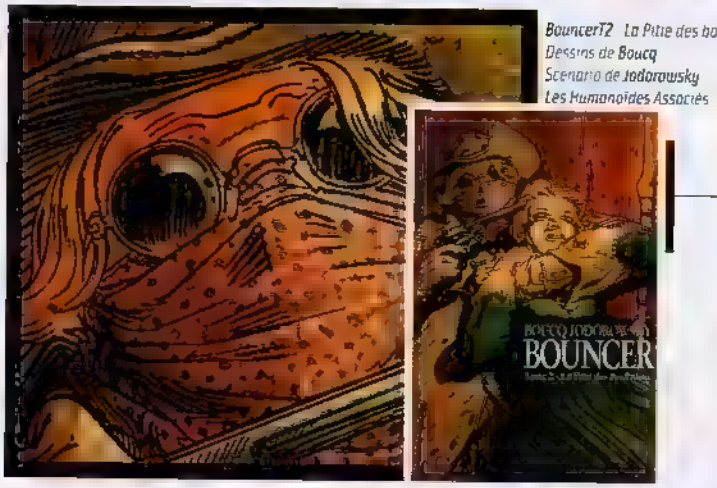
Malgré les catastrophes, malgré les tourments, c'est un futur lumineux et éminemment positif qu'entrevoit Léo pour la Terre. Comme ça fait du bien !

Marielle Python-Bernicot

Betelgeuse T3 L'expédition
Scénario et dessins de Léo
Dargaud

ENTRE ABEL & CAÏN

Après le massacre de ses parents par un de ses oncles, le jeune Seth se réfugie dans un saloon dont le « bouncer » (en anglais, le « videur ») est un autre de ses oncles, un manchot extrêmement adroit. L'homme explique à l'enfant par quelle malédiction sa famille est atteinte. Un fabuleux diamant est à l'origine de cette histoire. Mais ni Seth, ni le Bouncer ne sont préoccupés par le joyau. L'enfant veut une vengeance et le Bouncer veut le soutenir. Dans le second tome de cette aventure, Seth est initié à l'art de tuer et tente de faire lui-même justice. Mais tout n'est pas simple pour cet enfant qui devient un homme. Seth porte le prénom évocateur du frère d'Abel et de Caïn. Il est celui qu'on connaît mal, celui qui doit choisir une autre voie. Entre son amour et sa vengeance, entre le passé et l'avenir, entre deux frères. Actions et réflexions. Suspense. Et le Bouncer veille sur les âmes perdues.



Bouncer T2 La Pitié des bourreaux
Dessins de Boucq
Scénario de Jodorowsky
Les Humanoïdes Associés

La première aventure du Bouncer s'achève avec ce second tome. On souhaite connaître mieux – au travers de nouveaux récits – ce personnage complexe, qui sait rester mystérieux.

Ce western est loin du cinéma hollywoodien. Nous sommes ici au théâtre. Les montagnes de la Monument Valley sont les décors, les acteurs et les spectateurs de ce drame shakespearien. Elles forment un lieu clos où se déroule cette tragédie familiale intime et charnelle. Les femmes, les vieillards, les manchots et les enfants sont aussi forts, sauvages et féroces que la nature. Le rythme narratif essouffle, la fin coupe le souffle ! Boucq et Jodorowsky, grands marabouts de la BD et grands malmeneurs de tabous, se sont surpassés ! Une aventure dérangeante, provocante voire écœurante... mais grandiose, démesurée !

Marielle Python-Bernicot

BÉTELGEUSE

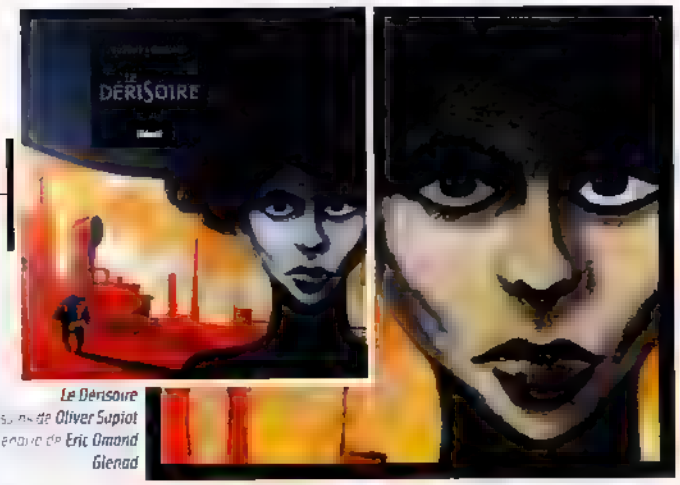
BOUNCER

LA DÉRISOIRE EFFERVESCENCE D'UN CAPITAINE

Le « Dérisoire » est un navire inachevé qui se disloque sur un océan immobile. Son capitaine s'est laissé enfermer dans cette coquille sans âme ; il n'est plus que la seule âme qui vive et qui lutte, au milieu des marins-fantômes. Parce qu'un bateau n'est rien qu'une machine s'il ne fait pas rêver. Parce qu'un bateau n'est qu'un boulet à traîner, s'il n'a pas la liberté. Et comment le capitaine peut-il rêver librement à son navire, s'il est enfermé dans son propre boulet ? L'apparition sur l'épave de miss Constance Imbroglio peut-elle l'aider ? Devant nous, l'apprentissage d'un bon capitaine, qui réalise qu'il a tout à apprendre de son navire.

Cette BD est une ode à la mer, à la liberté, aux rêves. Un poème graphique qui, à chaque relecture, nous pousse plus loin aux tréfonds de notre âme. Un chef d'œuvre, qui rappelle *Feux* de Mattotti, de par son thème (un bateau, les rêves et la liberté) et de par son intensité. On y retrouve les visages sombres, les épaules voûtées sous le poids de l'enfermement et les couleurs directes. Les noirs sont lourds, les bleus sereins, les rouges sont agressifs. Les demi-teintes sont rares dans ces deux bandes dessinées mais elles sont plus présentes dans *Le Dérisoire* que dans *Feux*. Elles marquent le « déniaisement » progressif du capitaine, tandis que dans *Feux*, tout changement est violence. Très proche et pourtant très différent de cet autre trésor de la bande dessinée, *Le Dérisoire* est une des révélations de l'année. Du bonheur en couleurs.

Marielle Python-Bernicot



Le Dérisoire
Dessins de Olivier Supiot
Scénario de Eric Omond
Glénat

RÉVOLUTION !

Trois ans qu'il est mort. Trois ans qu'il dort dans les caves. Trois ans qu'il prépare son armée, affûte son âme et ses armes. Trois ans que la planète est entre les mains de criminels. Trois ans, et les autres héros n'ont rien fait, ils se sont rangés ou sont passés au service de leurs ennemis. Trois ans, et la terre va trembler. Le Dark Knight revient, une seconde fois.

Frank Miller reprend du service. Quinze ans auparavant, il avait révolutionné le comics avec *The Dark Knight Returns*. Pulvérisée, l'icône du super-héros. Le mythe broyé. Le super-héros est entré dans la réalité crue des années 80 et sa carapace étincelante de justicier vertueux n'y a pas survécu. Cette fois encore, *The Dark Knight Strikes Back* – et non sans humour – prend une nouvelle fois tout le monde à contre-pied. Loin des super-héros actuels englués dans leur quotidien et leurs cas de conscience « masqués », Miller reprend le flambeau poussiéreux des héros costumés. Sous son trait, le costume devient le symbole de l'individualité contre l'uniformisation de la société, et le super-héros, celui qui ose lever la tête quand tout le monde regarde ses pieds.

DK2 est une fresque épique et démesurée, digne des plus grandes épopées du Golden Age ; une symphonie avant-gardiste : graphiquement, Miller ne fait aucune concession ; un hymne à la liberté et à la jeunesse.

Pour le meilleur ou pour le pire, les héros sont de retour ! Personne après *DK2* ne pourra les oublier et faire comme s'ils n'existaient pas.

Jérôme Martineau

DK2
Scénario et dessins de
Frank Miller
USA

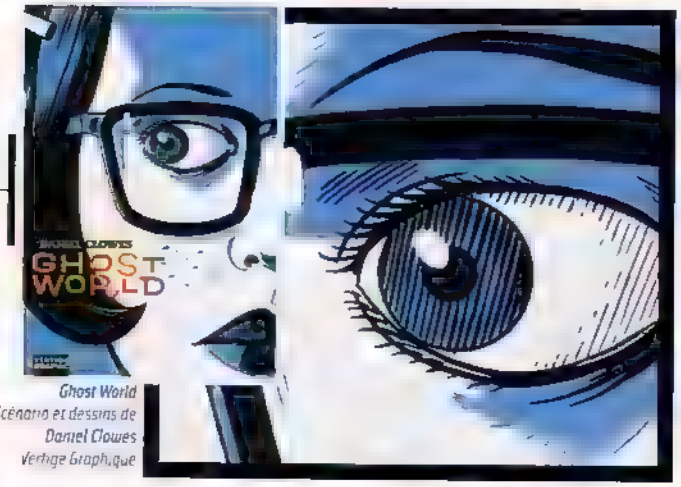
AMERICAN DREAMS

Edna et Rebecca savent reconnaître le cool. Elles se distinguent en cela de la masse de moutons abrutis que représentent pour elles 90% de la population. Avec un cynisme décapant, elles savourent les travers les plus pathétiques du monde des adultes sans la moindre pitié. Clowes leur offre en pâture une Amérique qui se morfond. Il s'en dégage une tristesse tantôt tragique tantôt poétique, que les sarcasmes des héroïnes rendent glauque ou loufoque.

Mais maintenant qu'elles ont terminé la high school, il va bien falloir qu'elles se trouvent une place dans ce Ghost World qu'est le nôtre. Et c'est là qu'on se rend vite compte que les deux donzelles pleines d'assurance sont tout aussi désemparées face à la vie que leurs congénères. Elles projettent de prendre un appartement, mais comment réagiront elles à la quantité de compromis qu'elles vont devoir accepter pour y parvenir ? Dès lors l'album joue sur l'évolution des rapports entre les deux amies. Rebecca va jouer le jeu, prendre un petit job, tandis qu'Edna procrastine et se pose des questions. Elle est prise entre le besoin d'être différente et le besoin des autres. Jusqu'à quel point peut-elle imposer sa personnalité avant d'être repoussée ?

Avec deux héroïnes hautes en couleurs, sur qui des États-Unis bien gris menacent de déteindre, Clowes fait surgir l'émotion par des chemins inattendus. Le tout sur un ton doux-amer-caustique tout à fait savoureux et unique.

Florent Lepeytre



Ghost World
Scénario et dessins de Daniel Clowes
Vertige Graphique

IL Y A QUELQUE CHOSE DE POURRI SUR CE PARIS NEW-YORK

1957, le monde retient son souffle : nous sommes en pleine guerre froide. Dans un avion de ligne à destination de New-York, trois destins s'entremêlent. Il y a cet homme, dont les cernes de fatigue et de nervosité chevauchent celles de son âge. Il a mal au bide. Il y a sa voisine, une belle femme, à l'accent russe, seule et très entreprenante. Peut-être trop. Il y a ce steward, sec et nerveux, qui prétend souffrir de la décompression. C'est son premier vol. Est-ce le simple hasard qui a placé ces trois inconnus à bord du même avion ?

Le récit livre les trois visions successives de la même scène vécue par chacun des protagonistes. Le lecteur fait une irruption brutale dans l'intimité de leurs pensées, dépeintes avec la justesse et l'efficacité des maîtres : en quelques phrases, quelques cases, l'auteur réussit à brosser immédiatement la situation de ses personnages, leur psychologie et leurs motivations, avec un pouvoir d'évocation qui confine au génie.

D'aucun pourrait croire que les récits sont redondants. Il n'en est rien : d'une part, la narration extrêmement cinématographique joue des différents plans pour rythmer ce polar en évitant les répétitions. D'autre part, la situation globale s'illumine progressivement sous les projecteurs de ces trois points de vue, chassant au fur et à mesure les ombres, interrogations du lecteur émerveillé

Frédérik Peeters, l'auteur des *Pilules bleues*, accomplit un nouveau tour de force avec cette bande dessinée haletante, dont les trente-deux pages glissent avec magie sous les doigts. Il démontre sa maîtrise du suspens et de la tension, de la psychologie et de la narration, avec une redoutable concision. À dévorer d'urgence.

Joël Bloch

Constellation
Scénario et dessins de Frédérik Peeters
L'Association

GHOST WORLD

CONSTELLATION

DÉCOUVREZ LES FILLES DE SOLEIL 2003

LES FILLES DE

SOLEIL

Un album inédit de 96 pages
offert chez votre libraire
pour l'achat de 3 BD Soleil.

**Disponible en librairie,
à partir du 25 février 2003.**

GRAPHIC NOVEL

Soleil

www.soleil-bd.com

ENQUÊTE PAR PROCURATION

Avec la « nouvelle bande dessinée » et les romans graphiques, nous explique-t-on, la psychologie des personnages de BD a enfin pris de l'ampleur… C'est oublier que, dans le cadre des traditionnels albums de 44 pages, certains auteurs avaient, dès les années 1980 – et même avant réussi à créer des personnages attachants et denses, grâce à un enrichissement permanent de leur univers. Jérôme K. Jérôme Bloche en est le parfait exemple.

On pouvait craindre le pire pour ce héros apparu dans les pages du journal Spirou et rapidement abandonné par ses scénaristes, les talentueux Makyo et Le Tendre. Heureusement Alain Dodier, son dessinateur, se mua en conteur de talent et permit au jeune détective d'entreprendre des enquêtes toujours plus intéressantes, surtout pour ses lecteurs. En fait, ce ne sont pas les intrigues qui se sont complexifiées mais l'entourage du héros qui a progressivement pris du volume : en premier lieu Babette, l'amie hôtesse de l'air, qui investit – fort discrètement – l'intimité du jeune homme, puis la voyante Zelda, la compatissante concierge et tous ces personnages secondaires qui donnent à cette BD un charme proche de films tels que *Chacun cherche son chat* ou *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*

Jérôme K. Jérôme Bloche, T16
La Lettre
Scenario et dessins de Dodier
Dupuis

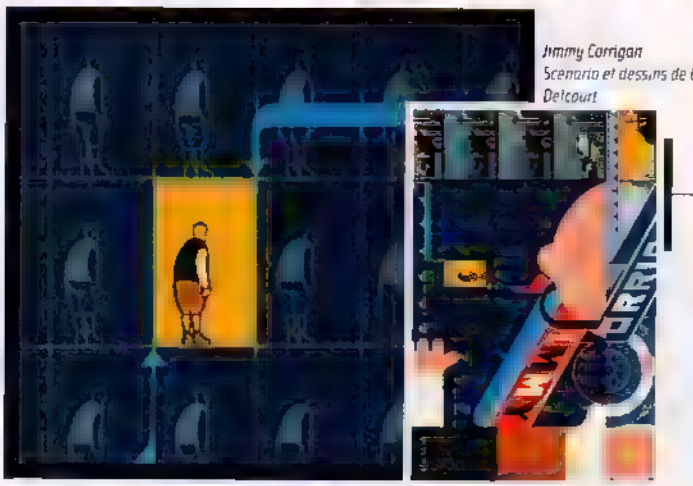
Dans ses deux derniers albums, Jérôme ne peut mener l'enquête lui-même : il est enfermé en prison, accusé du meurtre d'une charmante vieille dame, « La Comtesse ». C'est donc cette fois à Babette de trouver le fin mot de l'histoire… Outre ses mystères et personnages, cette série vaut également pour son humour pince sans rire et sa poésie loufoque qui en font une des plus réjouissantes du moment.

Vincent Henry

LA BD EST UNE ÉCRITURE

Jimmy Corrigan est un pauvre type. Abandonné par son père, élevé par une mère possessive, il est incapable de construire sa vie. Le père de Jimmy est un pauvre type. Incapable d'assumer ses responsabilités, il est mythomane et incapable d'exprimer ses sentiments. Le grand-père de Jimmy est un pauvre type. Abandonné par un père violent, il est devenu un vieillard raciste et borné. Trois histoires de pauvres types au travers de cent ans d'histoire américaine font une œuvre majeure

Avec les tardives retrouvailles de Jimmy et de son père, Chris Ware réalise une histoire touchante et triste qui nous renvoie crûment à nos angoisses sur la famille, la solitude et l'identité. Et il le fait de façon unique. Un dessin extrêmement stylisé, peu de dialogues et une construction audacieuse développent un langage graphique particulièrement évocateur. Minuscules vignettes et grands paysages pleine page alternent dans un ordre parfois surprenant. Pas de détails pittoresques ou de subtiles expressions des visages mais un trait réduit à l'essentiel.



Jimmy Corrigan
Scenario et dessins de Chris Ware
Delcourt

Quand le dessin se simplifie à l'extrême pour servir un sens très fort qui dépasse largement le signe visible, on est bien dans le domaine de l'écriture. Les cent premières pages de ce gros pavé sont déroutantes car, comme pour toute écriture, il convient d'en assimiler règles et conventions. Le récit devient alors très prenant. Avec une extrême économie de moyens graphiques, il fait vivre d'intenses émotions au lecteur

L'œuvre de Chris Ware, certes un peu difficile d'accès, démontre le caractère unique et la puissance de l'écriture BD. Un surprenant monument.

Gwael Bernicot

JUSQU'AU BOUT DE SOI-MÊME...

Même si l'autobiographie a dorénavant droit de cité en BD avec des œuvres telles que *L'Ascension du Haut mal* ou *Persepolis*, rares sont les auteurs à s'être aventuré aussi loin en la matière que Fabrice Neaud. En rédigeant son journal intime sous forme de BD, ce dernier ne raconte pas un passage édifiant de sa vie mais livre, au fil de ses nombreuses pages, « l'intégralité » de son existence à compter de février 1992. Ses peines de cœur, ses coups de cœur ou de colère, ses débuts dans la BD... Bien sûr, rien ne garantit la sincérité absolue de l'auteur qui, ne pouvant raconter chaque seconde de sa vie, se doit d'opérer un tri, une mise en exergue et finalement une mise en forme qui transforment sa vie et son propos en Œuvre...

Le lecteur ne peut toutefois que croire à l'honnêteté de la démarche tant cet autoportrait est nuancé, le « héros » présentant autant d'aspects attachants que de ces travers qui font la richesse de chaque homme. Après trois premiers tomes marqués par la peine et le dénuement, le quatrième volet, Les Heures Riches, fait place à davantage d'optimisme et de joie de vivre. Ressourcé dans le pays basque, Fabrice Neaud se découvre de nouveaux amis, publie son premier ouvrage et parvient à un équilibre jusqu'alors inconnu.

Ce changement de ton confirme que l'intérêt du Journal n'est nullement lié à ce qu'il racontait jusqu'alors – les difficultés de son auteur, sa « marginalité » – mais repose sur un indéniable talent. Aussi à l'aise pour mettre en scène une balade contemplative que pour disserter sur sa démarche artistique, Fabrice Neaud fait preuve d'une parfaite maîtrise du médium BD.

Vincent Henry

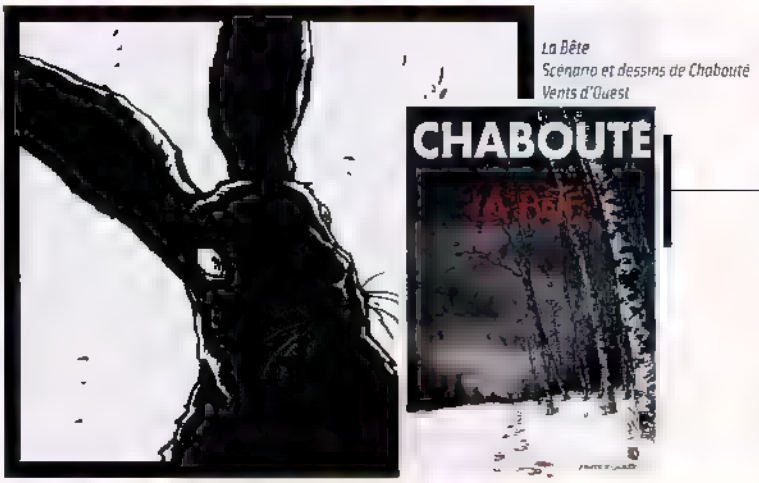
Le Journal, T 4 Les Heures riches
enario et dessins de Fabrice Neaud
Ego Comme X

LE JOURNAL

LE LOUP EST UN LOUP POUR L'HOMME

Un homme arrive dans un petit village de montagne. Il est accueilli par des villageois sur les nerfs depuis qu'un des leurs a été retrouvé mort, dévoré par les loups. Débute alors un récit d'enquête oppressant et mystérieux.

Le dessin en noir et blanc nous plonge d'emblée au cœur d'une nature froide et sauvage. Chabouté fait d'ailleurs de cette dernière un des éléments clés de son récit. Régulièrement, des scènes muettes nous la dépeignent comme un environnement dangereux, peuplé de prédateurs, de menaces invisibles qui peuvent surgir à tout instant. Au fil de l'histoire, on découvre alors des habitants marqués par cette même tension. Les personnage révèlent rapidement leurs rôles de prédateurs ou de gibiers mais tout aussi rapidement le récit les fait basculer d'une catégorie à l'autre. Et c'est là, la grande force de *La Bête*.



La Bête
Scénario et dessins de Chabouté
Vents d'Ouest

Cette menace permanente, ce sentiment d'imminence, vient du fait que tous les protagonistes sont à la fois prédateurs et victimes potentiels. Y compris le héros, l'inspecteur dont l'enquête ressemble à une traque.

Les instants dramatiques où les menaces prennent forme ne lèvent en rien le voile du mystère. Bien au contraire, ils nous plongent encore plus profond dans l'intrigue et perturbent les rapports chasseurs-chassés. Le récit joue sur l'ambiguïté, le trouble. Jusqu'au dénouement final qui, après un crescendo angoissant, révèle dans le sang les secrets de la région.

Avec *La Bête*, Chabouté nous prend au piège. À l'image de l'inspecteur que les chutes de neige retiennent malgré lui dans la région, le lecteur n'a pas d'échappatoire et doit contre son gré découvrir la vérité.

Florent Lepeytre

LA BÊTE

QUELQUES GRAMMES DE SEXE DANS UN MONDE DE VIOLENCE

Attention les mutants, planquez-vous ! Anita est de sortie ! Armée d'une hache et d'une chupa chup, elle fracasse les pages de cette bande dessinée déjantée et hilarante. C'est fou ce que l'on peut faire avec une chupa chup...

Mais reprenons. Anita est la fille du bourreau Pétrarque Pétrone, mort par gloutonnerie et bloqué au purgatoire. Pour racheter son âme, Anita doit ramener le poids de son père en têtes de mutants. Elle part tranquillement en mission, sillonnant un monde loufoque et post-apocalyptique sur son bourrin mécanique qui en a sous le capot. Les têtes volent et les nuques bouillonnent, tandis que les adminstrateurs du purgatoire trafiquent les comptes. Le tout sur fond de matchs de badminton enflammés

On est d'abord surpris par une qualité graphique tranchant avec une couverture démotivante. Les couleurs étonnamment douces, pastel et chatoyantes remplissent un dessin intérieur souple et dynamique. Les personnages presque caricaturaux se plient avec allégresse aux délires jetés à pleines platées dans les cases. L'histoire démarre dès la première page sur les chapeaux de roue et scotche le lecteur à son siège en rasant les frontières du bon goût, parfois largement dépassées. Certes, le récit ne brille pas par sa finesse et sa délicatesse : sexe, violence et... violence ! Mais qu'importe ? Ce bijoux d'humour noir décapant ne se prétend pas autre chose qu'un grand moment de détente. Le résultat, un cartoon punk, est simplement jubilatoire.

Joël Bloch

La Fille du bourreau
Dessins de Juan Bobino
Scenario de Gabriel Bobillo
Albin Michel

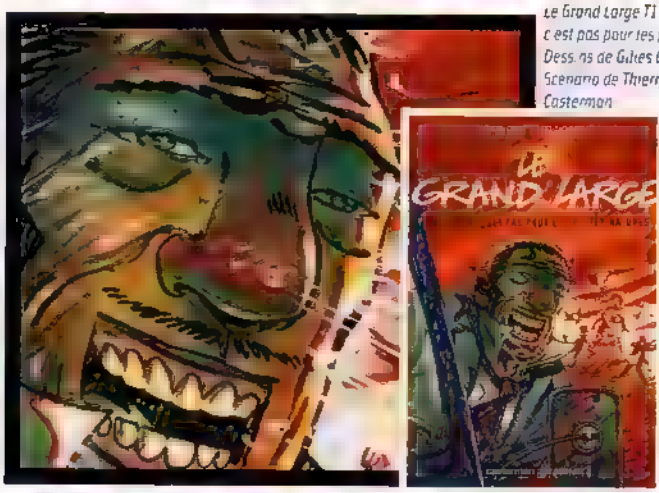
TANT QU'Y A DE L'ESPOIR, Y A D'LA VIE !

Angélo ne supporte pas de voir sa mère s'éteindre dans un bête hôpital. Il est persuadé qu'en découvrant la baie de Somme, « La Vieille » retrouvera la santé Alors il l'extirpe des pattes des médecins et l'emmène en cavale sur les routes de France, avec leur camionnette et leur caravane de gitan...

À lire ce road-movie manouche, il est bien difficile de deviner les antécédents de ces deux auteurs dont c'est là la première BD ou presque : comment, devant tant de gouaille et d'élégance, se douter que Cazaux a travaillé sur des dessins animés de Tintin et Soufflard rédigé des guides tels que *Où s'embrasser en France ?* A la réserve près que le scénariste est également journaliste et a signé divers reportages sur les marginaux : tziganes, sans abris... Et si la destinée de nos héros ne semble guère reluisante, si ce ne pourraient être des « amis choisis par Montaigne et la Boétie », le regard que leur portent leurs créateurs demeure toujours empreint de tendresse voire d'admiration, sans misérabilisme aucun. Cazaux et Soufflard nous parlent avant tout d'amour, qu'il soit filial, maternel ou tendre convoitise...

Le Grand large est un conte moderne, avec des personnages à la limite du crédible, hauts en couleurs – même condamnée, « La Vieille » inspire tout sauf la pitié – et infiniment attachants. L'ensemble, les dessins, comme l'histoire, déborde de poésie et d'une vitalité folle, communicative que l'on a hâte de retrouver dans un second épisode.

Vincent Henry



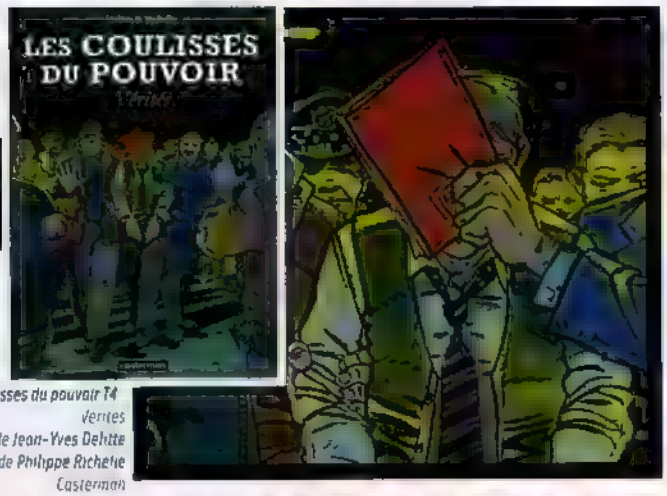
Le Grand Large T1 Vieillir c'est pas pour les p'tites natures
Dessins de Gilles Cazaux
Scenario de Thierry Soufflard
Casterman

PREUVES OU PRÉSOMPTIONS ?

La BD s'intéresse dorénavant à notre vie quotidienne... Mais elle néglige les grandes questions de ce monde : rares sont dorénavant les auteurs qui questionnent – par le biais d'une fiction – le fonctionnement de notre société comme pouvaient le faire Lob ou Christin il y a quelques années. Avec *Les Coulisses du pouvoir*, Philippe Richelle met intelligemment en scène les rouages de nos institutions politiques au travers d'une passionnante intrigue policière. Dans ce but, il mêle habilement des faits réels – mais sortis de leur contexte – à d'autres purement imaginaires pour constituer une trame et un univers crédibles, ancrés dans leur temps sans être une simple transposition de la réalité.

En cherchant à élucider les circonstances du présumé suicide d'un ancien Premier Ministre, le commandant Kaine de Scotland Yard met à jour d'autres morts suspectes et de possibles malversations. On pense immédiatement à Pierre Bérégovoy et André Cools, mais le cadre très british et les développements ultérieurs nuancent cette première impression. Surtout, Delitte et Richelle profitent de cette énigme dense, haletante pour constituer une galerie de personnages saisissants et soignés : petits malfrats, hommes politiques et policiers. De plus, ils évitent tout manichéisme, les vertueux se découvrant finalement des faiblesses et les vieux renards se révélant moins véreux qu'on le croyait. La preuve qu'une BD peut être destinée au grand public et faire preuve d'une extrême finesse

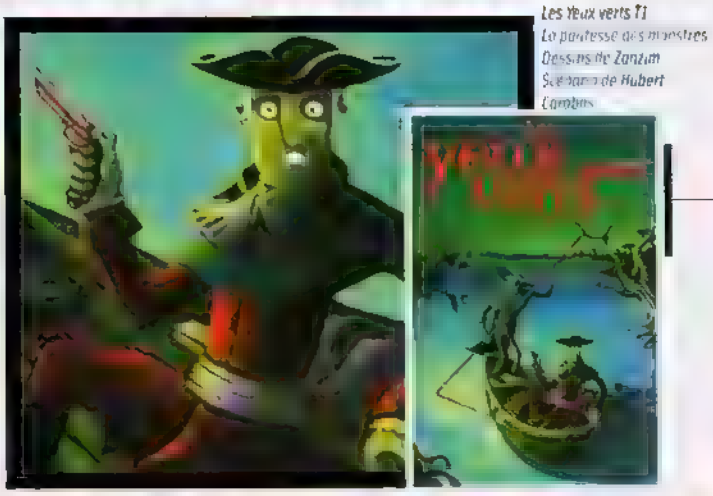
Vincent Henry



Les Coulisses du pouvoir T4
Vérités
Dessins de Jean-Yves Delitte
Scénario de Philippe Richelle
Casterman

BIENVENUE AUX GENS DE QUALITÉ

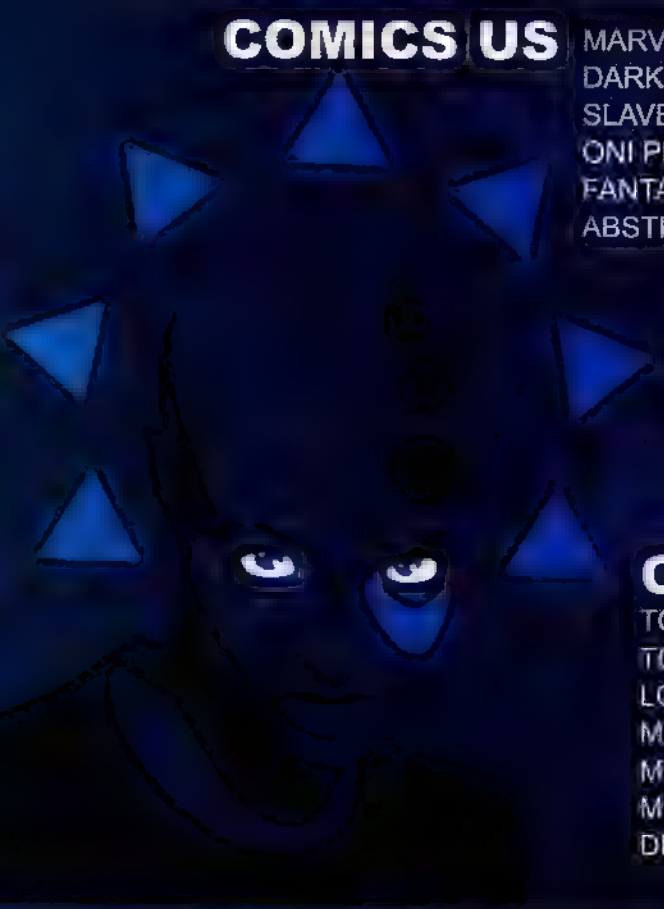
En 1793, parmi les aristocrates réfugiés à Londres, de mystérieux personnages choisissent le Vicomte de Rougemont, pour une mission en France. Il s'agit de s'assurer que le Père Anselme ait bien les yeux verts et de le tirer du pétrin révolutionnaire. La tâche n'est pas aisée, les gardes nationaux sont à l'affût et la délation règne. Mais ces problèmes ne sont que peccadilles en comparaison des rencontres insolites qui jalonnent le parcours du gentilhomme. M. de Rougemont, pragmatique et rationnel, ne comprend pas pourquoi le prêtre exorciste, qui n'a pas les yeux verts, ne veut pas se mettre en sécurité. Mais le temps est à la fuite et M. de Rougemont, armé de son épée, de sa bonne éducation, de ses principes et de sa bravoure, doit ramener les yeux verts.



Les Yeux verts T1
La politesse des monstres
Dessins de Zanzim
Scénario de Hubert
Lombard

Ce premier tome des *Yeux Verts*, intitulé *La Politesse des monstres*, est une merveille. La complicité entre le dessin et le récit est totale. Le scénario est fort bien ficelé ; une première étape est franchie dans ce tome et nous donne envie de connaître la suite, sans nous laisser frustrés. Les vignettes ont été peintes chacune comme un tableau indépendant. On y trouve, dans un subtil équilibre, les jeux de mots et indices qui nous permettent de suivre sans difficulté la trame de l'histoire. Les couleurs et les lumières jouent un rôle essentiel, donnant tout son volume et toute son intensité au dessin naïf. Les scènes d'action plutôt statiques rappellent cette sensation que le temps s'arrête lorsque l'on chute. Ici, un homme bascule (et les lecteurs avec lui) dans une aventure fantastique aux temps révolutionnaires. L'humour est au rendez-vous, devant cette insistance du Vicomte à vouloir raison garder devant la plus improbable des réalités. Ce premier tome de Zanzim et Hubert mérite un accueil courtois et chaleureux dans l'univers de la grande bande dessinée.

Marielle Python-Bernicot



COMICS US
MARVEL, DC COMICS, IMAGE, DARK HORSE, CROSSGEN, SLAVE LABOR, SIRIUS, ONI PRESS, BONGO, FANTAGRAPHICS, BLACK BULL, ABSTRACT, AVATAR...

VF
SEMIC BOOKS, 100 % MARVEL ET TOUTES VF !

COLLECTIBLES
TOYS ET STATUES : Mc FARLANE, TOYBIZ, DC DIRECT, KAIYODO, LORD OF THE RINGS, BOWEN, MOORE, DYNAMIC FORCES, MARVEL SELECT, ATTAKUS, MAIS AUSSI DES LITHOS, DES POSTERS...

ASTRO CITY

22, RUE MASUREL
BP 137
59027 LILLE CEDEX
T. 03 2055 1010
F. 03 2055 2838
astrocity@astrocity.fr

CATALOGUE VPC MENSUEL GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

SUIVEZ L'ACTUALITE DES COMICS US CHAQUE SEMAINE SUR :

www.astrocity.fr

Ambiances

Statuettes, résines, plomb, figurines : retrouvez, sur notre site de vente en ligne, un choix unique et sans cesse mis à jour.

www.ambiances.fr

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Tel : 01 41 60 16 16
06 64 99 68 92
51, rue Raymond Justice
93700 Drancy

DANS LE JARDIN DU BIEN ET DU MAL

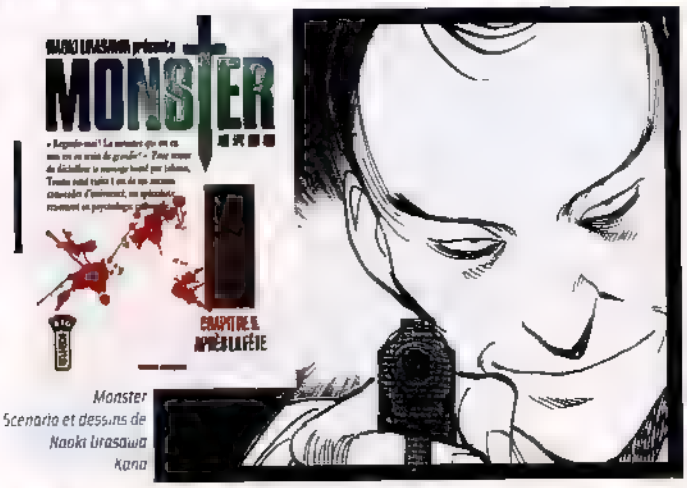
En ouvrant sur une citation de L'Apocalypse de Saint Jean, Urasawa est clair : son récit sera celui de l'affrontement entre le bien et le mal. Le début de l'histoire est d'ailleurs très manichéen. Le très gentil et très talentueux, mais très manipulé, docteur Tenma ignore un ordre de son méchant supérieur et sauve la vie d'un enfant : Johann. Mais ce dernier est un très vilain garçon qui ne pense qu'à tuer les gens en série. Se sentant responsable des massacres que Johann laisse dans son sillage, le docteur Tenma quitte tout pour « s'occuper » personnellement du gamin.

Mais la suite est un surprenant thriller psychologique en même temps qu'un passionnant récit d'enquête. Au fil de la traque de Tenma, Urasawa s'attarde sur des personnages secondaires particulièrement bien développés. Charismatiques, inquiétants ou attachants, ce sont eux qui animent et enrichissent le plus le récit.

L'enquête du docteur Tenma va le conduire à travers toute l'Europe sur les traces de cet enfant « monstre ». L'intrigue est colossale. Elle tourne autour des deux ennemis : Johann d'une part, sa psychologie, son passé, son parcours depuis l'opération, ses plans, les individus qu'il rencontre, et Tenma qui semble condamné à devoir éteindre tous les incendies déclenchés par celui qui se fait appeler « Monster ».

L'histoire est servie par un grand sens de la mise en scène. Urasawa sait ménager ses effets et donner notamment toute l'intensité nécessaire à l'apparition des personnages clés. Mais c'est avant tout en ayant fait de Johann un véritable ange du mal, qu'Urasawa a fait de *Monster* une histoire très supérieure à une simple affaire de tueur en série.

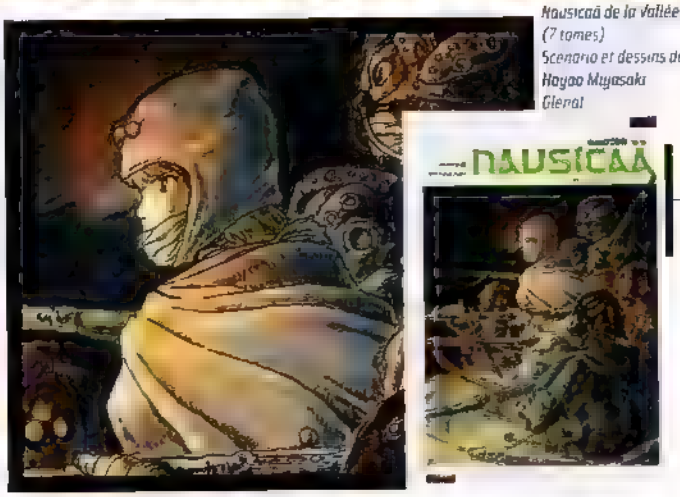
Florent Lepeytre



Monster
Scenario et dessins de Naoki Urasawa
Kana

SOUS LE REGARD DE NAUSICAÄ

Nausicaä est une petite fée dans un monde post-apocalyptique. Elle est la jeune princesse de la Vallée du Vent, un des royaumes qui occupent une planète à l'équilibre écologique précaire. La mer de décomposition, les forêts de champignons et de bactéries aux miasmes mortels occupent la majorité des terres. Nausicaä respecte cette nature, parle aux insectes géants qui la peuplent et communie avec le Vent. Sa préoccupation est la survie de sa vallée, mais la vassalité qui lie son petit royaume à l'Empire Tolmèque entraîne la princesse dans une guerre. Dans le camp d'en face, la théocratie des Dorks. La jeune fille réalise que l'avenir tout entier de la planète peut être brisé dans cet effroyable affrontement. Sa bonté d'âme, son courage, sa volonté de fer sont cependant plus forts que les armes. Nausicaä est celle qui lit dans les cœurs, même les plus durs. Nausicaa fascine. Nausicaä transforme. Autour d'elle se réunissent peu à peu de nombreuses personnes de tous les camps, convaincus par sa candide assurance et prêts à se sacrifier pour cette princesse qui n'hésite pas à mettre sa vie danger.



Nausicaä de la Vallée du Vent
(7 tomes)
Scenario et dessins de Hayao Miyasaki
Glenat

Les sept tomes de l'aventure de Nausicaä par le grand Myazaki sont un chef-d'œuvre de la bande dessinée. Comment, avec des traits aussi simples, ce dessinateur arrive-t-il à imprimer sur les visages autant d'émotions ? Un mystère que nous ne cherchons même plus à résoudre, tant il est beau. Cette fresque futuriste est un poème à la nature, un avertissement à ceux qui mettent en péril l'équilibre écologique de la terre, et un chant magnifique d'optimisme sur la beauté des êtres humains.

Marielle Python-Bernicot

MONSTER

NAUSICAÄ

DANS LA PEAU DE SIMON GLONEK

Quand l'imaginaire croupit abandonné dans un cachot obscur du cerveau, tyrannisé sous la dictature de la raison, le monstre destructeur de la dépression a le champ libre. Que sommes-nous ? De simples vaisseaux, manœuvrés par un peuple étrange à l'organisation politique développée. Le capitaine, héraut de la raison, règne en maître sur un Simon Glonek terne et avachi. Touriste dans sa propre vie. Que surgisse Elodie et c'est le coup de foudre, destructeur, qui lèvera le voile sur le vide de son existence ; et qui libèrera Norbert, sa part d'imaginaire...

Sous un dessin naïf et enchanteur, haut en couleurs, Olivier Guéret et Nicolas Vadot nous servent une bande dessinée à la fantaisie et l'humour charmants. L'idée centrale très originale, nous sommes tous dirigés par une société intérieure, est saupoudrée de trouvailles ingénieuses qui pimentent le récit : de l'émotron, le régulateur des émotions, aux plombs centraux, l'interrupteur des pulsions de mort, en passant par une parodie de l'assassinat de Kennedy, le lecteur entreprend un voyage fantastique dans le monde curieux d'un cerveau humain.

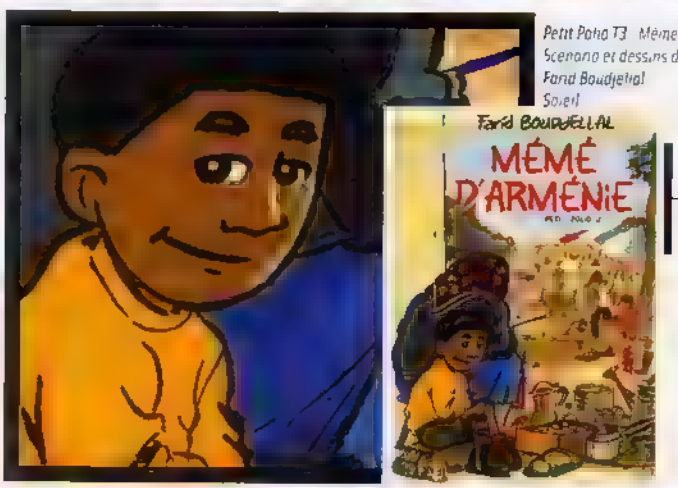
On oscille avec délice entre la satire politique et le conte de fées : Simon est enfermé dans sa vie, Elodie est enfermée dans sa vie, ils se rencontrèrent et libérèrent leur imaginaire ... À ceci près que le récit ne s'arrête pas en si bon chemin : il se poursuit dans le deuxième tome qui aborde la lassitude du quotidien succédant à la passion, la suprématie des désirs de l'inconscient. La psychologie des personnages acquiert à cette occasion du relief pour quitter la simplicité des fables, puisque les personnages se révèlent moins manichéens qu'ils ne le laissent à penser. Le bonheur ne tient qu'à un fragile équilibre entre les pouvoirs du cerveau. Simon Glonek, guidé par ses petits capitaines, arrivera-t-il à le stabiliser ? À suivre...

Joël Bloch

...bert l'imaginaire T2 Monsieur
Dessins de Olivier Guéret
...énario de Nicolas Vadot
© Olivier Guéret
...ion ©...

CHRONIQUE DE MÉDITERRANÉE

Dans ce troisième tome, Farid Boudjellal poursuit sa série autobiographique, *Petit Poilu*. Avec les aventures de Mahmoud, petit Algérien à Toulon dans les années 1950, l'auteur raconte son enfance d'immigré dans le Var. Sur un ton léger et tendre, servi par un dessin lumineux qui respire le soleil de Méditerranée, les sujets les plus graves et poignants sont abordés : le racisme, la guerre d'Algérie ou la disparition d'un proche. La joie de l'enfance d'un petit héros attachant et espiègle, cohabite - sans les occulter avec les difficultés de la vie. On goûte avec bonheur ces histoires bercées par la musique des expressions et de l'accent toulonnais. Un réalisme joyeux sans angélisme ni misérabilisme, bien servi par le dessin faussement naïf et parfaitement chaleureux.



Petit Poilu T3 Mémé d'Arménie
Scénario et dessins de
Farid Boudjellal
Soleil

Dans *Mémé d'Arménie*, le grand-père étant mort en Algérie, le père de Mahmoud accueille à Toulon la grand-mère. Une double planche d'anthologie sur la douleur cachée du père après la disparition du grand-père dit la fierté des hommes et l'amertume des rendez-vous ratés à jamais. Cette mémé qui arrive à la maison est un personnage extraordinaire de courage et de bonté. Avec le regard de l'enfance, on découvre la complexité de l'histoire du bassin méditerranéen. Paradoxalement, Farid l'Algérien raconte les difficultés de l'intégration et la souffrance des racines perdues au travers de l'histoire du peuple... d'Arménie. La souffrance de ce peuple martyrisé et dispersé est exprimée avec subtilité et sensibilité. Encore une fois, ce sont la vie et l'espérance qui sortent vainqueur.

Gwael Bernicot

NORBERT

PETIT POILU

SOLEIL NOIR

Un guerrier à tête de loup. Un guerrier à cœur de loup. Le premier se réveille au milieu de cadavres sur un champ de bataille. Avec l'aide de la vieille femme qui l'a recueilli et soigné, Inugami gagne le Japon. Un Japon médiéval en proie aux révoltes, aux guerres d'influences, où l'empereur tente d'imposer le Bouddhisme comme religion d'état et d'éradiquer les anciennes croyances

Un flash, un instant. Un jeune garçon vêtu de noir abat froidement deux soldats d'une balle en plein cœur.

L'homme à tête de loup peine à se faire accepter dans cette nouvelle société, surtout qu'il refuse d'oublier les Chiens, peuple mythologique, qui l'ont aidé. Loin dans le futur, le jeune garçon, Seguru, continue de lutter contre la tyrannie de « La Lumière », un régime totalitaire basé sur une religion solaire.

Phœnix T10 & 11
Scénario et dessins de
Osamu Tezuka
Tonkam

La guerre couve entre les partisans de l'empereur et ceux de son oncle. Mais cette bataille dépasse vite le cadre humain. Alors que les armées s'affrontent, les créatures du Japon mythologique : Tengus, Onis, Démons ..., tentent de s'opposer aux divinités du Bouddhisme.

Prisonnier dans un camp de rééducation, Seguru tentera de s'échapper pour découvrir le secret dernière le pouvoir de « Lumière ». Alors seulement, les partisans de « L'Ombre » pourront renverser la dictature. Mais au profit de qui ?

À travers ce chassé-croisé entre deux destins et deux époques qui se ressemblent malgré les siècles qui les séparent, Osamu Tezuka raconte de façon magistrale l'évolution de nos sociétés. La religion abandonnée aux mains des puissants n'est qu'un instrument de pouvoir et d'oppression. Mais une foi, libre et individuelle, une croyance en l'autre, à la vie, ou au soleil, cette foi peut et traverser les siècles et permettre à Igumi-Suguru de retrouver celle qu'il aime.

Jérôme Martineau

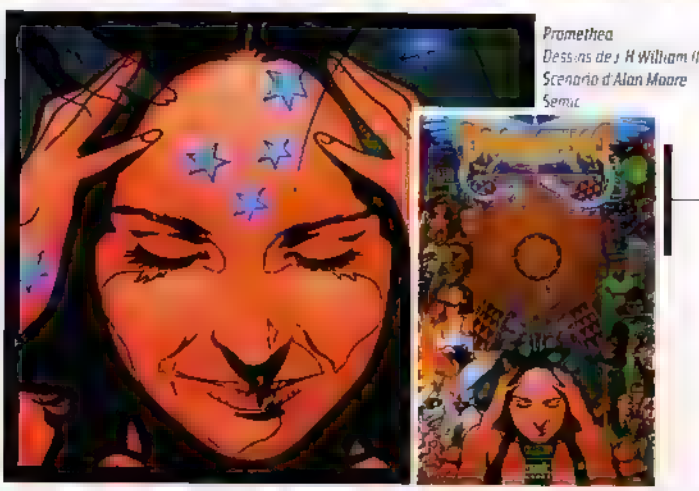
LE MÉRISOIRE

LES MALHEURS DE SOPHIE AU PAYS DES MERVEILLES

La Terre, un futur décalé. Sophie Bangs planche sur son devoir de fin de trimestre : Promethea, qui, au travers des siècles, apparaît comme une figure récurrente de la littérature. Bientôt pourchassée par des démons, Sophie devient le nouveau vaisseau de l'héroïne légendaire venue du royaume fantastique de notre imaginaire, Immatéria. L'apprentissage de ses nouvelles facultés doit être rapide car nombreux sont les ennemis.

On ne présente plus Alan Moore, le génial créateur de *Watchmen*, *V pour Vendetta* et *From Hell*. Promethea s'inscrit parmi ses œuvres plus mineures, bien que le fabuleux talent du scénariste confine à nouveau au génie. Le scénariste nous présente une nouvelle version du monde de l'imaginaire côtoyant le monde réel, avec force détails, agrémentés d'innombrables références littéraires, ésotériques et mystiques. Dans ce décor sombre et féerique, Sophie Bangs affronte ses démons et, tout en apprivoisant ses pouvoirs, doit poursuivre son apprentissage de femme. Ces décors, tour à tour futuristes et médiévaux, sont illustrés par un dessin réaliste haut en couleurs, chargé de détails minutieux. La mise en page est parfois déroutante : la narration, à mesure que l'on s'enfonce dans Immaterria, est de plus en plus confuse, à l'image du royaume onirique ; le regard peine à savoir où poursuivre. Mais cela ne doit pas démotiver la lecture de ce chef d'œuvre de la bande dessinée fantastique.

Joël Bloch



Promethea
Dessins de J H William (I
Scenario d'Alan Moore
Semic

PROMETHEA

2002 30 ALBUMS

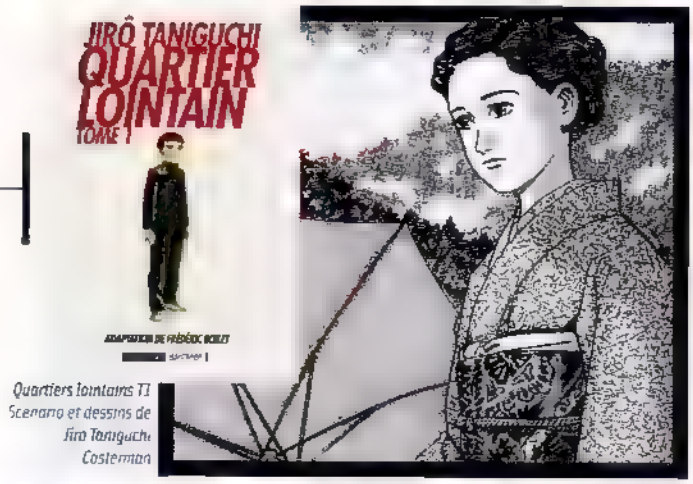
QUARTIERS LOINTAINS MAIS TALENT SI PROCHE

Ce printemps, dans la petite ville de Kurayoshi, Hiroshi Nakahara est un collégien en uniforme. Avec son trait précis et lumineux, Taniguchi évoque avec une grande sensibilité une adolescence dans les années 1960. Sauf qu'Hiroshi a en réalité 48 ans et que cette adolescence, il l'a déjà vécue une première fois, il y a longtemps. Le jeune héros de l'histoire est un salary-man contemporain qu'un étrange hasard a conduit sur la tombe de sa mère, un homme mûr qui par un mystérieux prodige s'est réveillé dans la peau de ses 14 ans.

Une fois l'hypothèse fantastique posée, le récit est traité avec la sensibilité, la subtilité et le parfait réalisme qui font toute la richesse du style de Taniguchi. Comment va évoluer ce héros de 14 ans qui a déjà vécu une vie d'homme et qui connaît les événements des 24 prochaines années ? Hiroshi a retrouvé la jeunesse mais pas l'innocence. Son insouciance est troublée par un drame familial. Il sait que dans quelques mois, son père va disparaître, abandonnant sa famille. C'est l'histoire étrange de la quête d'un secret familial et de la tentative d'éviter à sa mère l'épreuve de l'abandon. Hiroshi a l'occasion unique de profiter d'une seconde chance. Cet album, le premier d'une série, est envoûtant. L'étrangeté de cette situation et de ses incertaines conséquences attise la curiosité. La discrète sensibilité des portraits de personnages, nous attache à ce petit monde si vivant. Si la nostalgie de l'adolescence ravit, la disparition annoncée du père jette un voile sombre sur le récit d'enfance. Tout lecteur est captivé par cette BD qui pose une question fondamentale : peut-on changer le Destin ? Les retours en arrière ou les projections dans un futur probable donnent un grand dynamisme à l'histoire d'apparence pourtant très quotidienne. Tout comme le dessin de Taniguchi, l'exploration des éventualités de cette situation complexe reste toujours parfaitement limpide.

Clarté, esthétique, émotion et mystère sont savamment dosés par un grand maître japonais.

Gwael Bernicot



Quartiers lointains T1
Scenario et dessins de Jiro Taniguchi
Casterman

RETOUR À LA VIE

Aloys Clark est au bout du rouleau. Ecrivain en panne d'inspiration, il vivote de petites conférences dans lesquelles il tient des discours amers et désabusés. Son père vient de décéder. Sa vie sentimentale est un désert parsemé d'aventures sans lendemain. Dans cette humeur dépressive, Aloys entame la lecture d'un titre redécouvert dans sa bibliothèque, *Le coucou*. Porté par la fraîcheur et la spontanéité de son auteur, il lâche peu à peu prise sur sa mauvaise humeur et décide, à l'instar du héros du livre, de se laisser aller au gré des rencontres.

Jean-Claude Denis livre dans la collection Aire Libre un chef d'œuvre de finesse et de délicatesse. De la dépression à la redécouverte de l'optimisme, de Paris à l'Améhe, le récit coule sans heurt en pénétrant dans l'intimité des personnages avec une justesse merveilleuse. La narration mêle présent et passé avec virtuosité ; si ces allers et retours peuvent parfois dérouter, ils renforcent le sentiment de désarroi dans lequel est plongé le héros, qui, dans un train, qui, face à un miroir, ressasse et rumine ses souvenirs.

Le quotidien, ses tracas et ses espoirs, sont montrés avec précision, sans jugement, avec humanité et compassion. Au centre du récit, l'ambivalence des relations hommes-femmes et le difficile dialogue amoureux sont parmi les thèmes caressés avec pudeur.

A noter que cette bande-dessinée se prolonge en un roman éponyme : l'œuvre d'Aloys Clark narrant son cheminement, véritablement écrit par Jean-Claude Denis et publié chez P.G.

Joel Bloch

Quelques mois à l'Améhe
Scénario et dessins de Jean-Claude Denis
Aire Libre

Dr Gotham

THE LEGEND COLLECTOR

>> La boutique de référence des collectionneurs

OUVERT 7/7J

Tous vos héros préférés
Des collectors rares
Les plus grosses licences
(Spiderman, Star Wars, Spawn, Le Seigneur des Anneaux...)
Les meilleurs fabricants
(Hasbro, Art Asylum, Attakus, Mac Farlane...)
Des nouveautés toutes les semaines

Professionnels, contactez-nous !

Boutique Dr Gotham
12 bis, avenue de Clichy - 75018 Paris

Tél. : 01 42 94 24 78
Métro : Place de Clichy
Parking public payant à 6 mn : rue Forest

Horaires d'ouverture :
Le lundi et le dimanche de 14h00 à 19h30
Du mardi au vendredi de 11h00 à 19h30
Le samedi de 10h00 à 19h30

LA DISTRIBUTION A UN NOM

LEGENDS

semic COMICS

DC

MARVEL LEGENDS

DIAMOND SELECT TOYS

DARK HORSE COMICS

IMAGE

TOP COW

PALISADES

COMICS
BOOKS
ART BOOKS
MAGAZINES
T-SHIRT
STATUES
POSTERS
GADGETS
TRADING CARDS
ACTION FIGURE

LE MEILLEUR DE L'IMPORT US

LEGENDS 46, RUE BROCA 75005 PARIS
TEL : 01-43-36-13-82
FAX : 01-43-36-12-72
E-MAIL : legends2@wanadoo.fr

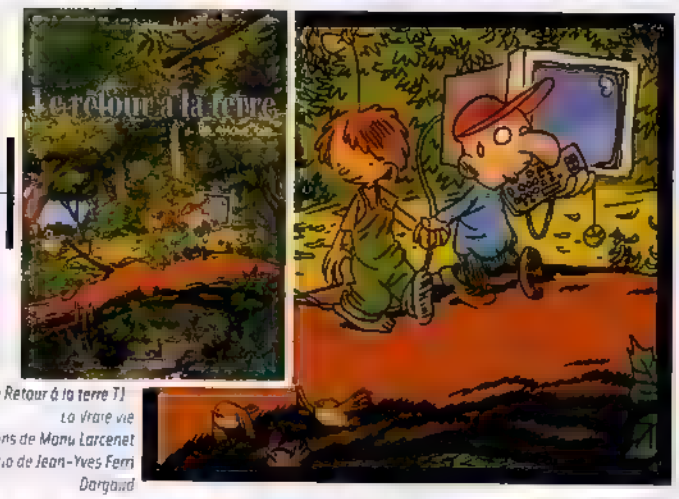
CATALOGUE PROFESSIONNEL SUR SIMPLE DEMANDE

ENFIN UNE BD MILITANTE !

Climat rude et redoutable, autochtones énigmatiques et peu engageants, nourriture et boissons d'homme, ntes et coutumes étranges, nature envahissante : même les arbres sont agressifs, enfin c'est ce que l'on dit. Voici le ter nible récit des aventures de Manu Larcenet, pardon Larssinet, à la... campagne.

Où l'on se demande qui, du chat ou du dessinateur de BD, est le mieux équipé pour faire face à cet environnement hostile ? Et la réponse n'est pas si évidente.

Avec une sauvage bonne humeur, Larcenet et Ferri croquent les travers de cet homme moderne et pressé qui arpente les rues des villes accroché à son portable A peine arrivé, Manu déballe son ordinateur et téléphone à Manette pour lui dire que la digitale qu'il vient de découvrir en forêt ressemble funeusement à celle qu'il a vue sur Internet... Les gens d'ici disent « karoutcho », alors Manu aussi. Ils boivent une eau-de-vie « qu'vous m'en direz des nouvelles », mais pas Manu parce qu'il est sous la table. Quand vient l'hiver, il faut bien dessiner avec des moufles et décongeler le chat mais, heureusement, l'eau-de-vie de Monsieur Henri est encore là. Finalement, sorti de ses cartons, le citadin se fait plutôt bien à la campagne. Le voilà même qui chante du Cabrel...



Le Retour à la terre T1
La Vraie vie
Dessins de Manu Larcenet
Scénario de Jean-Yves Ferri
Dargaud

En quelques pages, les deux auteurs nous offrent un grand bol d'air pur et de bonne humeur qui nous rappelle toutes ces petites choses que l'on a si vite oubliées dans nos cités... Cette « vraie vie » qu'ils redécouvrent au contact de la nature. D'ailleurs, quand les citadins viennent leur rendre visite, la métamorphose est surprenante...

Jérôme Martineau

DIEU RECONNAÎTRA-T-IL LES SIENS ?

Ricou et Bigou sont deux jeunes et fervents scouts catholiques. Ils se ressemblent à s'y méprendre avec leurs toques en vrai castor mort et leurs foulards jaunes. Mais Ricou a des lunettes carrées tandis que Bigou a des lunettes arrondies et aime la poésie. Or cette dernière différence va faire chavirer leur pieux quotidien voué au culte du Divin et à l'accomplissement de bonnes actions, dans un cauchemar grotesque. Traîtresse comme Eve avec Adam, la poésie va faire germer chez Bigou les graines du vice. Alerté par de subtils signes avant coureurs (comme les grasses matinées ou les coups de hache au visage), Ricou consulte un spécialiste. Bigou affiche déjà les marques de la décadence : ses murs se couvrent de posters de Bob Marley et ses amis ont l'air « cool ». Il faut agir !

Ricou et Bigou
Scénario et dessins de Bouzard
Les Requins Marteaux

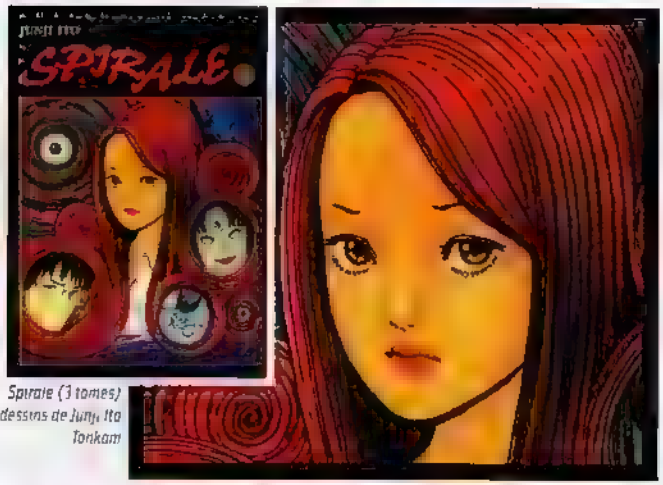
Mais qui a vraiment entamé sa descente aux enfers ? Bigou, en s'ouvrant à de nouvelles idées, est-il vraiment en train de sombrer dans le blasphème ou de s'épanouir ? Et Ricou, en essayant de sauver son camarade contre son gré, n'est-il pas en train de sombrer dans une folie obscurantiste ?

Une seule chose est sûre : Ricou et Bigou sont deux énormes crétins. Et sous le trait corrosif de Bouzard, le moindre événement dans leur « vie de couple » (sic) prend des proportions grotesques et délirantes. Au final, il nous livre une caricature hilarante et absurde avec de vrais morceaux de réflexion dedans, que l'on peut manger ou laisser sur le bord de son assiette, selon son envie.

Florent Lepeytre

CELUI QUI DESSINAIT DANS LES TÉNÈBRES

La trilogie de Spirale est l'horrible bonne surprise de 2002. Ces 600 pages de manga happent le lecteur et l'entraînent vers un univers dément. Pourtant, rien ne laisse présager un tel piège. La couverture est sobre, dans des tons pastel. Les premières planches décrivent la ville de Kurouzu et sa petite vie tranquille de bourgade côtière. L'héroïne, Kirié, est une collégienne, amoureuse de Suichi. Et puis, très vite, les choses se détraquent. Des signes étranges s'accumulent, les cours d'eau font de petits tourbillons, la spirale obsède le père de Suichi. Le dessin de Junji Ito, très réaliste, très net, se laisse parfois aller à de légères et inquiétantes déformations. Sans crier gare, l'horreur envahit le récit, le père de Suichi est retrouvé mort, lové en d'impossibles circonvolutions. La fumée de sa crémation s'envole pour former une spirale noirâtre dans le ciel. La réalité bascule.



Spirale (3 tomes)
Scénario et dessins de Junji Ito
Tonkam

Les deux premiers tomes sont une suite de contes plus terrifiants les uns que les autres, liés entre eux par le mystère de l'omniprésente spirale et le personnage de Kirié. Le dernier opus bascule dans un Armageddon dément pour s'achever sur un cauchemar à la Jérôme Bosch. Si une bonne BD doit susciter de l'émotion, *Spirale* est largement à la hauteur. Inquiétude, peur, effroi assaillent un lecteur fasciné. À ne surtout pas lire avant de s'endormir. Pour atteindre un tel effroi, Junji Ito n'utilise aucun des ressorts habituels. N'usant ni de subtiles suggestions fantastiques, ni de l'outrance du gore, il décrit précisément un quotidien progressivement envahi par de terrifiantes aberrations. L'histoire fait penser à une nouvelle de Lovecraft par son côté « des horreurs indicibles se produisent mais le monde l'ignore ». Elle conserve jusqu'au bout sa cohérence. Le graphisme donne sa force à la BD et procure au lecteur une délicieuse inquiétude au moment de tourner la page. De grandes vignettes démentes prennent par surprise. Ces dessins font penser au toiles de Munch, visages déformés et inquiétants. Une patte unique arrive à saisir l'étrangeté et l'anormalité, à susciter une véritable terreur. Époustouflant.

Gwael Bernicot

SPIRALE

LA BLONDE ET LA BRUNE, SI DIFFÉRENTES ?

Je n'avais pas encore le plaisir de connaître cette série. Mais je présume que ceux qui en avaient entamé la lecture ont dû ressentir une terrible frustration lorsque la parution de ce comics américain fut interrompue par le dépôt de bilan du Téméraire, son éditeur français. Heureusement, le premier cycle des aventures de Katchoo et Francine est désormais bouclé grâce à Bulle Dog, un jeune éditeur spécialisé dans cette « autre BD américaine » qu'incarne à merveille la série.

Car l'œuvre de Terry Moore ne ressemble à rien d'autre : foin des super-héros, foin des introspections nombrilistes ! *Strangers in Paradise* explore une troisième voie qui mêle tout et son contraire. Par exemple ses héroïnes : à part des rapports compliqués avec les hommes, Francine, la blonde, est une Américaine comme les autres. Son amie Katchoo, la brune, est

Strangers in Paradise T5
Ennemies intimes
Scénario et dessins de Terry Moore
Bulle Dog

plus mystérieuse : après le lycée, elle a disparu et semble avoir mené alors une vie agitée, pleine de dangers. Désormais, elle aimerait tourner la page… mais son passé la guette.

Au fil des 700 pages de ces cinq tomes, destinées sentimentales et considérations des plus quotidiennes contrastent avec de brusques accélérations du récit et l'irruption de personnages menaçants. On découvre et apprécie ces deux personnages, d'une densité et d'une finesse rarement atteintes, loin de tout stéréotype. Le dessin, très « européen », ne pâtit pas du rythme soutenu de son exécution. Terry Moore peut tout oser, d'un point de vue forme – cases concentriques, passages écrits – ou histoire, c'est toujours au profit d'une lecture captivante et sans cesse renouvelée.

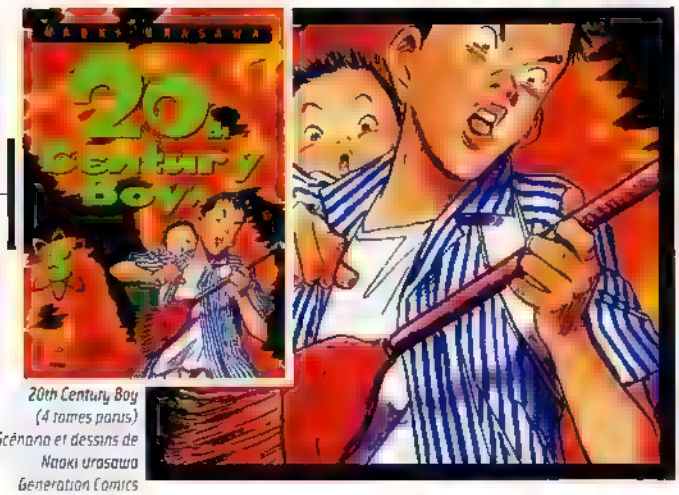
Vincent Henry

STRANGER IN PARADISE

TYRANNOSAURE, CULOTTES COURTES ET ROCK'N'ROLL

Petit, Kenji rêvait de sauver le monde. Il avait sa bande, sa base secrète, un symbole – secret, lui aussi – et un grand méchant, évidemment. Celui qui projette de conquérir la planète et celui contre lequel il n'aurait jamais dû cesser de se battre. Dans un petit cahier, il a consigné tous ces souvenirs et le plan machiavélique de son ennemi juré. Et puis, il a grandi et il a rangé tout ça dans une grande boîte en fer enterrée quelque part, et dans un coin de sa mémoire.

Aujourd'hui, Kenji a tout oublié. C'est déjà assez dur de tenir une épicerie 24h sur 24 et de garder le bébé que sa sœur lui a abandonné, tout en ayant sa mère sur le dos... Mais quelqu'un a déterré la boîte. La mystérieuse secte AMI semble appliquer à la lettre le plan que Kenji avait conçu quand il était petit. Qui ? L'un de ses amis d'enfance ? Qui d'autre ?



20th Century Boy
(4 tomes parus)
Scénario et dessins de Naoki Urasawa
Generation Comics

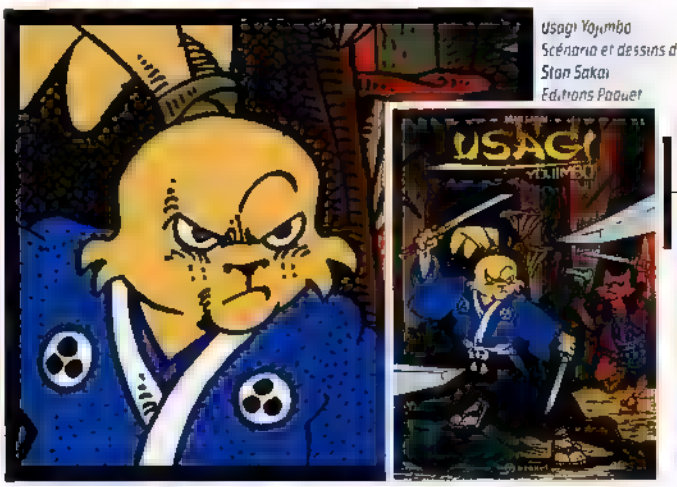
Urasawa se balade avec une facilité déconcertante entre le passé et le présent. Il jongle avec les souvenirs et la mémoire des uns et des autres. Au travers de ce ballet incessant, la personnalité des héros remonte peu à peu à la surface. Ils deviennent étonnamment vivants et proches, et partagent avec nous leurs pensées les plus intimes. Petit à petit, on apprend comment ils ont renoncé à leurs rêves d'enfant. Mais il n'est jamais trop tard ! Confronté à cette terrible menace, Kenji va se sentir pousser des ailes. Il va abandonner cette vie qu'il n'a pas vraiment choisie et devenir celui qu'il a toujours voulu être : un héros qui va sauver le monde et une star du rock. Même si cela l'oblige parfois à porter un costume de lapin ridicule et à vivre dans les égouts...

Jérôme Martineau

COMICS DU SOLEIL LEVANT

Européens et Américains sont fascinés par le mythe du samouraï, mélange exotique de chevalier arthurien et de super-héros. L'idolâtrie pour ces guerriers dont l'Honneur tient lieu de moral et d'humanité réveille parfois des relents nauséabonds. Ce n'est pas le cas dans la série *Usagi Yojimbo* de l'Américain d'origine japonaise Stan Sakai.

Faisant fi de la fascination douteuse et de l'exotisme de pacotille, jouant avec les poncifs, Sakai crée une histoire de samouraï intelligente, humaine et souvent drôle. Usagi est un samouraï errant dont le daimyo a été tué par félonie lors d'une bataille. Une succession d'histoires courtes liées entre elles par une intrigue assez lâche brosse un tableau très riche du Japon du 17ème siècle. Action et aventure côtoient des épisodes fantastiques ou plus introspectifs. Des personnages hauts en couleur affrontent leurs contradictions dans un récit sans manichéisme



Usagi Yojimbo
Scénario et dessins de Stan Sakai
Editions Paquet

Ah oui, un détail, Usagi est un... lapin. Stan Sakai développe ses récits très documentés avec des personnages animaliers au graphisme très « Cartoon ». Le clan d'Usagi est composé de lapins, son maître était un lion. Quant au bandit qui l'accompagne de temps en temps, c'est un rhinocéros. Paradoxalement, les personnages en deviennent très humains. Samouraïs, bandits ou paysans quittent le carcan des stéréotypes du genre et laissent une impression d'authenticité. Usagi est un manieur de sabre d'exception mais il n'échappe pas aux petites lâchetés ou aux déceptions amoureuses. Entre comics et culture japonaise, une lecture jubilatoire.

Gwael Bernicot

Dr Gotham

THE LEGEND COLLECTOR

>> www.drgotham.com

Le site référence des collectionneurs

D'un simple clic, accédez à + de 3000 produits

Tous vos collectors préférés

Actions figures, bustes, statues, figurines en PVC et en résine

>> Le magazine Dr Gotham

Sa sélection de nouveautés collectors

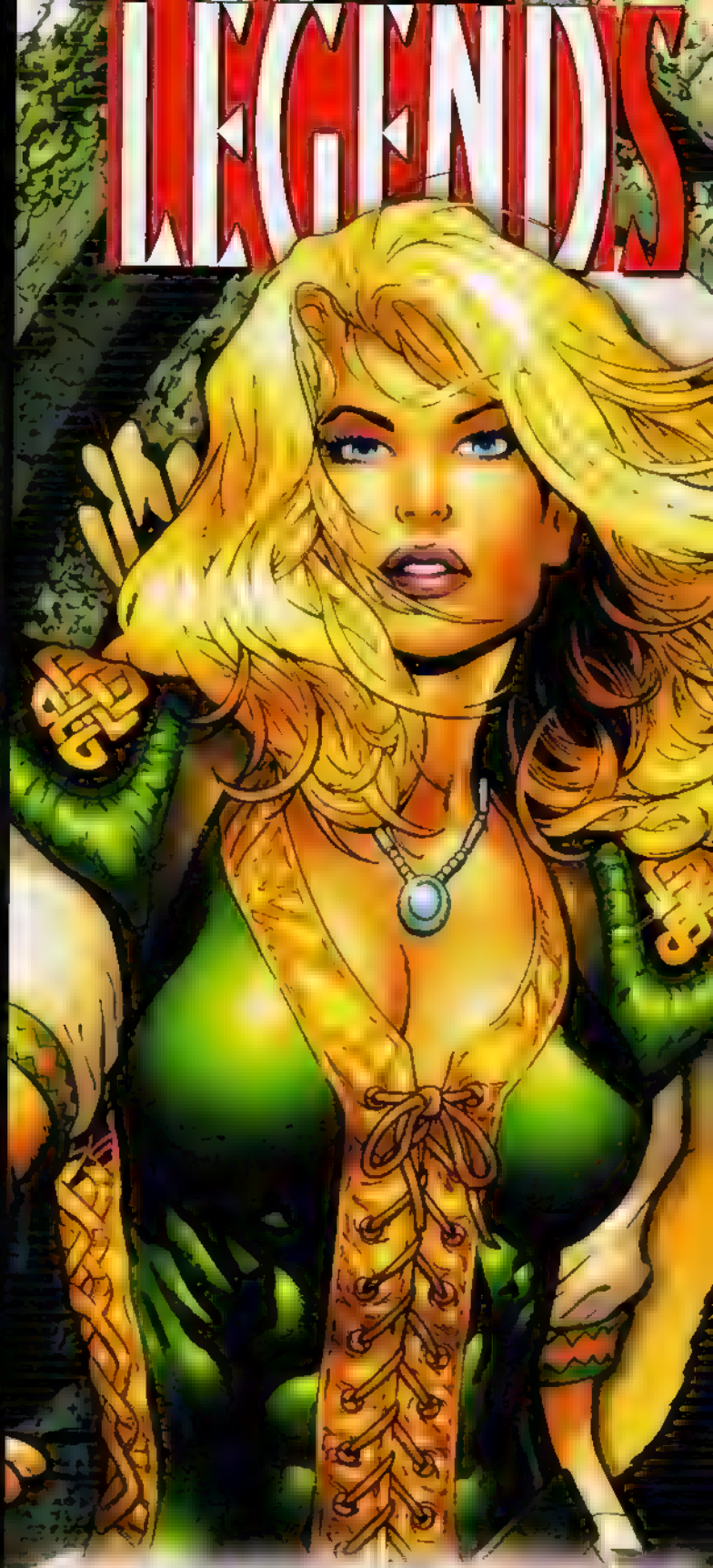
Gratuit tous les deux mois

VPC au 01 41 11 56 20

du lundi au vendredi

de 9h30 à 19h00

LEGENDS



LE MEILLEUR DE L'IMPORT US

LEGENDS 46, RUE BROCA 75005 PARIS

TEL : 01-43-36-13-82

FAX : 01-43-36-12-72

E-MAIL: legends2@wanadoo.fr

CATALOGUE PROFESSIONNEL SUR SIMPLE DEMANDE

VAMPEER

Il faut saluer le travail de Benoît Springer, car le sentiment de voir le thème du vampire traité de façon si originale vient en grande partie du visuel qu'il a inventé. Oubliée la chauve-souris, le Vampire ressemble maintenant à un loup. Un animal tout à fait adapté puisque nous retrouvons nos charmants héliophobes traités à la manière des romans d'Anne Rice, en prédateurs urbains. Ils semblent vivre en suivant les règles d'une société parallèle à celle des humains et ces derniers leurs servent de distraction et de nourriture. L'excellent rendu de leurs capacités physiques surnaturelles et de leur morphologie étrange et puissante en fait des créatures inquiétantes et fascinantes.

L'autre originalité provient des personnages troubles, que l'on ne peut ni classer parmi les vampires, ni parmi les humains. Ce sont eux qui, une fois la présence des vampires clairement affichée, permettent de maintenir le mystère, même pour les amateurs les plus blasés de nos amis les buveurs de sang noctambules.

Le premier d'entre eux est l'héroïne, Volunteer. C'est une orpheline qui n'a aucun souvenir avant ses dix ans. Niveau mystère, nous voilà servis ! Mais ces procédés éculés passent plutôt bien, principalement parce que le personnage ne s'y limite pas. L'album entier tournant autour d'elle, les auteurs prennent le temps d'en dresser un portrait riche et crédible, les visages réalistes et typés rendent les personnages très accessibles et humains. Au fil de l'histoire, il finit par nous donner une image assez complète et attachante de la vie de son héroïne. Une vie où semblent vouloir revenir les encombrantes relations que sont les vampires. Chassée par certains, protégée par d'autres, hantée par des flash-backs énigmatiques, Volunteer semble avoir une importance toute particulière pour les prédateurs nocturnes.

Mais ce premier tome se garde bien de répondre à toutes les questions posées et nous laisse assoiffés ... d'une suite.

Florent Lepeytre

Volunteer
Dessins de Springer
Scénario de Murielle Sevestre
Delcourt

LA MORT SOURIT SI BIEN

On ira tous... on ne sait pas trop où, mais Elle viendra nous chercher. En stop ou complet-cravate, la Mort sera au rendez vous, ponctuelle, comme à son habitude. Il y a la Mort-fonctionnaire, la Mort-Amoureuse, la Mort père de-famille, la Mort vicieuse et sadique, la Mort affamée, la Mort-Muse, la Mort qui s'amuse. La Mort éprouve des sentiments, de la joie, du chagrin, mais rarement des regrets. Et les humains ? Petits, mesquins, cruels, la Mort paraît bien douce à leurs côtés. Hommes et femmes se tirent dans les pattes, se méprisent ; insouciants, inconscients, ils se laissent aller à leurs fantasmes, à leurs plus bas instincts, sans humour ni compassion. Heureusement, la Mort est là pour nous arracher quelques sourires.

Winshluss, avec son pinceau rugueux, peint la Mort en noir et gris. Pas un mot, juste quelques titres savoureux. Pourtant, il parvient à susciter, en quelques images et à travers des visages expressifs, des sentiments, des émotions fortes et contradictoires. Il a cette facilité d'exprimer en cases des situations tour à tour drôles, désespérées, pathétiques ou cruelles, sans jamais nous égarer. Le lecteur broie du noir mais sourit quand même devant ces histoires monstrueuses que Winshluss met en scène avec beaucoup de simplicité.

On rit noir le plus souvent, enfin, quand on rit... car certaines histoires laissent un goût amer dans la bouche. Le regard de Winshluss sur cette humanité veule et peu reluisante ne porte guère d'espoir. Mais, heureusement, la Mort est là même pour tous ! Un club pas si privé que ça, après tout...

Jérôme Martineau

Welcome to the Death Club
Scénario et dessins de Winshluss
6 Pieds Sous Terre

ABONNEZ VOUS
POUR LES 12 PROCHAINS NUMÉROS ET RECEVEZ EN CADEAU LE DVD
IRIA
DES ÉDITIONS KAZE

Je désire m'abonner à Calliope

Je désire m'abonner pour les 6 prochains numéros de Calliope au prix préférentiel de 29 € ◯

Je désire m'abonner pour les 12 prochains numéros de Calliope au prix de 65 € et recevoir en cadeau le DVD IRIA des éditions Kaze ◯

Je désire recevoir des anciens numéro (1, 2, 3,4) de Calliope pour 5,95 euros +3 euros de frais d'envoi soit 8,95 € Par numéro :

Numéro 1 ◯ *Numéro 2* ◯ *Numéro 3* ◯ *Numéro 4* ◯

Mme, Mlle, M., Nom : ..... Prénom ..... Date de naissance ..... Adresse : .....

..... CP : ..... Ville : ..... Pays : .....

Je joins mon règlement par : ❶ Chèque bancaire à l'ordre des éditions SEMIC ◯ ❷ Manda postal ◯

❸ Carte Bancaire : ◯ Nom : ..... Prénom : ..... Date d'expiration : .....

N°carte : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Signature impérative :

SEMIC / CALLIOPE – Service Abonnements, BP 21613 44316 Nantes Cedex 03

Cette offre est valable jusqu'au 24 mars 2003, et dans la limites des stocks disponibles / Ces tarifs sont applicables à la France métropolitaine et à la corse seulement, pour les dom tom , nous contacter. Pour commander les anciens numeros il faut compter 5,5 euros supplémentaires pour les frais d'envoie pour les Dom Tom et l'Europe et 8 euros pour les autres pays.

10 ALBUMS POUR LES ENFANTS (ET LES PLUS GRANDS)

TITEUF, ENCORE LUI, MAIS PAS SEULEMENT LUI. LA « BD POUR ENFANTS » (MAIS POURQUOI SEULEMENT POUR EUX ?) A EXPLOSÉE AU COURS DE CES DERNIÈRES ANNÉES. LES YAKARI ET AUTRES BD DE NOTRE JEUNESSE SONT TOUJOURS LÀ, MAIS D'AUTRES SE SONT FAIT LEUR PLACE. OUTRE LA TERRIBLE « BANDE À TCHÔ », LA BD JEUNESSE AUJOURD'HUI COMMENCE À SE FAIRE L'ÉCHO D'UNE LITTÉRATURE POUR ENFANTS CURIEUSE, CRÉATRICE ET NOVATRICE ; UN SANG NOUVEAU QUI POURRAIT FAIRE DU BIEN À LA « BD POUR ADULTES ».

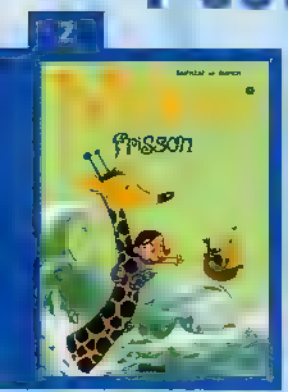
DIS MOI, GRENOUILLE...

***Réflexions d'une Grenouille*, Kazuo Iwamura, Autrement Jeunesse**

Dis- moi, Grenouille, à quoi tu penses ? Oulala, petite Souris, si tu savais à quoi elle pense la petite Grenouille... La Grenouille réfléchit. Elle croise les bras et réfléchit. Le ciel, qu'est-ce que c'est le ciel ? Et le chemin, il est à qui ? Mon cœur, où est il ? La Grenouille observe La Grenouille observe et met les mains sur sa tête. La Souris se sent observée. Ensemble, elles cherchent, trouvent des réponses et de nouvelles questions. Elles apprennent à voler, s'interrogent : « Mais si tu es je, est ce que je suis toi ? », « Où se cache le visage des coquillages ? », « Mon cœur, aussi, rit et danse ? » Elle t'aime petite Souris, la Grenouille Et toi aussi.

Les questions fusent, spontanées, désarmantes... comme celles des enfants. Et les réponses, désarmantes, elles-aussi. Naïves et pourtant... que peut on leur ajouter ? En toute simplicité et avec beaucoup de tendresse, Kazuo Iwamura met en scène Grenouille et Souris, Papillon, Renard, Sanglier, Hibou et bien d'autres. Une petite fable enfantine fraiche et sensible, pleine de poésie et de questions... qui continueront longtemps à nous trotter dans la tête et dans celle des enfants. ***JM***

F COMME FRISSON



***Marie Frisson*, tome 4 : *Comme un ouragan*, Supiot et Baptizat, Glénat**

Marie Frisson frisée ! Ce serait bien affreux, en effet. Sa coiffure est fameuse. Mais à force de fricoter avec les monstres des forêts, la fluette fillette va faire une fâcheuse rencontre. Son fidèle ami chat qui la file en ses folles aventures ne la sauvera pas, une fois n'est pas coutume, de cette échauffourée. Ses beaux cheveux noirs finiront tout ébouriffés. Pour Marie Frisson, quel affront ! Elle s'enfuie folle et file au loin.

Pour nous fournir en fantaisie, Marie Frisson fait son office. Dans son monde fantastique, peuplé de monstres anthropophages, de magiciens gaffeurs et d'animaux foldingues, il suffit d'une page pour qu'on s'esclaffe d'un grand fou rire.

S comme Suspens

Marie Frisson, que ça se sache, sait comme personne se sortir de situations insensées Comme elle n'a de cesse de s'y fourrer, c'est bien aisé ainsi. Ici elle se lance à la chasse d'un trésor secret. Et c'est sur un superbe navire, qu'elle sillonne l'océan. Ni les récifs, ni boire la tasse, ni les marées basses, ne la lassent.

R comme Rire

Pour finir, il faut vous dire : Marie Frisson, c'est le rire garanti. Ses monstres terribles ne vous feront pas vraiment peur, on en rigole plus qu'on en tremble. Et si parfois Marie Frisson crie d'effroi, on se rassure sachant qu'elle finira par s'en sortir. ***FL***

UN PETIT VILLAGE SI TRANQUILLE

***Ourachima le brave*, Bodin, Delcourt Jeunesse**

Dans ce village du Japon, Ourachima est le seul enfant qui ne rejette pas Setsuko, la fillette aux cheveux blancs. S'ouvrir à quelqu'un de différent, n'est-ce pas déjà une forme de courage ? Assumer son amitié et affronter les railleries des autres, n'est ce pas encore une forme de courage ?

Setsuko, elle, a tellement besoin d'être aimée qu'elle est prête à relever tous les défis pour se faire adopter par les autres enfants du village. Pour affronter de dangereuses épreuves initiatiques, la gamine et sa petite soeur mâchent des fleurs qui les rendent inconscientes du danger. Mais que faire, quand l'hiver arrive et qu'il n'y a plus de fleur pour enlever la peur ? Ecouter Ourachima le lâche qui, ne prend par de risques inutiles ? Ecouter Ourachima le Sage, qui dit qu'il faut assumer

ses frayeurs pour pouvoir grandir ? Ecouter, Ourachima le Brave, qu'sait ce qu'est l'amitié et qui sait quand il faut dire : NON !

Un dessin magnifique, des couleurs gaies et tendres, un discours d'une grande profondeur parfaitement accessible aux enfants, une poésie douce et légère. Voici un conte aux parfums délicats d'orient. Le temps s'arrête : Ourachima est là. Le temps repart : Ourachima reste. ***MPB***

L'ENFANT QUI PARLAIT AUX ANIMAUX

***Yakari*, tome 28 : *Le Chêne qui parlait*, Derib et Job, Le Lombard**

Yakari, le petit Sioux, n'en croit pas ses oreilles : voilà qu'un chêne lui parle ! Pourtant jusqu'à présent, seuls les bêtes lui adressaient la parole, pas les plantes ! Pour ce garçonnet, c'est même devenu banal – mais toujours réjouissant – de s'entretenir avec les animaux qui croisent sa piste... Le voilà parfois à se tirer des pires situations. Ainsi, enfermé par Art Tendu le chasseur fou, peut-il faire appel aux dons d'excavateur d'un tatou pour le sauver de ce mauvais pas...

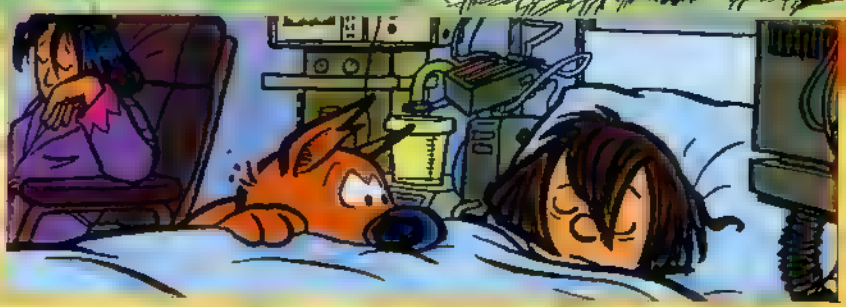
Yakari a presque 30 ans mais n'a rien perdu de sa fraîcheur. Héros écologiste avant l'heure, ce petit indien – à l'existence préservée de tout contact avec la « civilisation » cow-boy – vit en parfaite osmose avec la nature. Ce qui ne veut pas dire sans courir de danger, les animaux ne se montrant pas tous bienveillants à son encontre.

Ses aventures peuvent paraître un brin trop pédagogiques et simplistes. Mais elles sont idéalement composées pour marquer l'imaginaire des enfants, les distraire tout en leur distillant des « messages » aussi discrets – pour eux – que positifs. Et, sous le pinceau élégant de Derib, les animaux réussissent à être aussi expressifs que réalistes. Une série au charme intact. ***VH***

SAC A MALICE

***Sac à puces*, tome 4 : *Docteur Pupuces* ; De Brab, Falzar et Zidrou, Dupuis**

Sac à puces est un toutou sans collier, qui a jeté son dévolu sur la maison de la famille Duchêne : sept enfants, les parents et le chat. Mais Sac à puces n'est adopté que par la seule Margot, 8 ans et demie, qui lui ouvre la porte le soir quand tout le monde dort. Cette fois-ci, le moment de tendresse et de jeu entre le chien et la petite tourne au drame. Margot

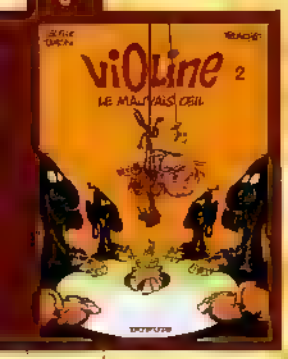


a un malaise. Sac à puces donne l'alerte et suit en cachette jusqu'à l'hôpital sa petite protégée. Là-bas, aux milieux des enfants malades, la vie clandestine de l'ami fidèle s'organise. Pour soutenir Margot, atteinte d'une maladie grave, il devient « docteur Pupuces ». Vêtu d'une blouse blanche, il exerce sa médecine nouvelle non seulement pour sa puce, mais pour tous les bouts de chou et papys de l'hôpital. L'opération de la poupée « Carabine Joe » est un grand moment ! La « ngolothérapie » du docteur Pupuces est convaincante, non seulement pour les héros, mais aussi pour les lecteurs.

Un univers riche qui raconte aux jeunes lecteurs l'univers de l'hôpital, la maladie, la peur et la tristesse mais aussi les moyens de la combattre : l'amour des siens, amour dont sont aussi capables les animaux. « Dieu reconnaîtra les chiens », chante Renaud. ***MPB***

VIOLINE AU ZONGO

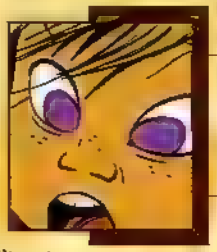
6



***Violine*, tome 2 : *Le mauvais oeil*, Tarin et Tronchet, Dupuis**

Violine a échappé à sa mère pour retrouver son papa, qu'elle croit au Zongo. L'adorable petite fille, au tempérament trempé et à la jolie frimousse parcourt le monde flanquée de Belphégor, une terrible... souris blanche. Intelligente, généreuse et décidée, Violine jouit d'un étrange talent : elle peut lire les pensées des gens en les regardant dans les yeux. Les yeux violets de la fillette permettent aux jeunes lecteurs de saisir la différence, chez certains adultes, entre les paroles et les pensées. Violine, qui dénonce sans détour chaque hypocrisie, est redoutable. Son aventure au Zongo va la confronter au pire de la dictature bananière et lui permettre de découvrir que son père n'est pas celui qu'elle croyait. En passant, elle participe à une révolution et fait un bout de chemin avec un sorcier doué, quoiqu'alcoolique et égoïste.

Avec un trait caricatural plein de vie, Fabrice Tarin campe un personnage immédiatement attachant. Sans complaisance ni mièvrerie, l'album aborde clairement les mécanismes des dictatures militaires soutenant un régime ploutocratique. Avec humour et distance certes, Violine affronte les escadrons de la mort entraînés par un officier étranger, jongle entre les intrigues de palais et sauve un opposant de la torture.



Humour, aventure et tendresse sont au rendez-vous dans un récit intelligent qui affronte les réalités du monde. De la vraie BD jeunesse. ***GB***

IL ETAIT UNE FOIS...

7

***Little Lit*, oeuvre collective rassemblée par Spiegelman et Mouly, Seuil**

« Art Spiegelman et sa femme, Ils ont rassemblé autour d'eux, parmi les plus grands artistes américains, illustrateur ou dessinateur. Chacun alors, à sa manière, s'est emparé d'un conte de fée et l'a mis en images. Ces même contes que l'on connait tous par cœur, ceux- qui se terminent par « Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants... » Spiegelman, Mazzucchelli, Clowes, Kaz, Burns, Ware... on se croitait presque dans une anthologie du comics underground, si l'on ne trouvait à leur côté Mattotti, Joyce ou Walt Kelly. Le ton est un peu plus ironique, mordant, sarcastique ; les dessins, superbes, mais

Mettez ce pois sec sous vingt matelas
Si elle est vraiment princesse elle sentira le pois et sera mal à son aise toute la nuit
Pourquoi s'arrêter à vingt ? Pourquoi pas six ou sept de plus
D'accord

Et pourtant, l'on se demande, les yeux émerveillés, comment les enfants ressentiraient ces histoires : curieux, effrayés, incrédules, ou tout simplement hypnotisés par l'extraordinaire beauté de ces images ? Tous ces artistes sont d'intarissables conteurs et transcrivent ces histoires d'un autre temps à la lueur d'aujourd'hui. Elles n'en gardent pas moins le même charme et la même attraction qu'autrefois. ***JM***

DANGER ENFANT ROI !

8

***Le roi catastrophe*, tome 3 : *Adalbert a tout pour plaire*, Parme et Trondheim, Delcourt**

Adalbert est à la fois un sale gosse et le Roi démesurément riche de Porto-Cristo. Ca fait un gros tas de caprices à assouvir ! Déphasé, Adalbert s'ennuie. Avec le pouvoir et l'argent, plus rien n'a de valeur. Adalbert est l'enfant-roi qui rend l'injustice. Son égoïsme est une catastrophe pour tout son royaume et pour lui-même. Et voilà ce bêta qui va soustraire son cadeau-surprise à un pauvre gars : un voyage aux Indes. Dans l'avion, il y a un monsieur trop gros, un autre qui a des chaussettes moches, et hop, tous les indésirables sont évacués en parachute ! A peine arrivé, l'enfant demande à voir son feuilleton à la télé. Bien sûr, chez lui, tout est mieux que dans ce pays pauvre ; bien sûr, il fait des statues en pâte à modeler bien plus belles que celles du temple hindou...

Eh ! Mais, j'y pense... cette météorite est plus haute que la colline des Trois Vaches !
C'est le nouveau pont culminant de Porto-Cristo, n'est-ce pas ?

Cela vous rappellerait-il des souvenirs de vacances ? Le Roi catastrophe n'est qu'une caricature de notre société consumériste qui élève des enfants-rois. Adalbert est un enfant très seul... Où diantre sont ses parents, qui devraient lui imposer des limites ? Très occupés sans doute...

De par son thème, son graphisme, sa colorisation et ses textes, cette BD s'adresse aux enfants, sans mièvrerie ni complaisance. Avec humour, elle favorise leur sens de l'autocritique et leur enseigne des valeurs essentielles. Mais, rassurez-vous, c'est à la portée des adultes ! ***MPB***

DÉBOIRES DU CAIVINOSAURE

***Ragnarok*, tome 1 : 2*Dragon junior*, Boulet, Glénat**

La vie de Ragnarok, le petit dragon n'est pas une sinécure. Les leçons de vol infligées par Maman se résument à une longue chute de deux cents mètres avant de s'écraser au pied de la falaise. Il doit apprendre à différencier les elfes. Certains sont des esprits des bois particulièrement crétins que les dragons sont censés protéger, d'autres de petits guerriers belliqueux adeptes de la chasse au dragon. Et comme si tout cela ne suffisait pas, il faut supporter cette bêcheuse de fée protectrice. Gna gna gna gna... Même la nourriture, ce n'est pas ça : de l'humain, toujours de l'humain, c'est monotone et plein de cholestérol. Heureusement, il y a grand-mère, vingt-sept tonnes et toutes ses dents !

Les aventures de Ragnarok sont très drôles. Le graphisme clair et très coloré est très proche du dessin d'animation. Raganarok affronte avec courage le fait d'être petit et s'affirme face au monde. C'est un attachant sale gosse qui fait des bêtises et tente d'échapper à toute les épreuves censées lui « forger le caractère ».

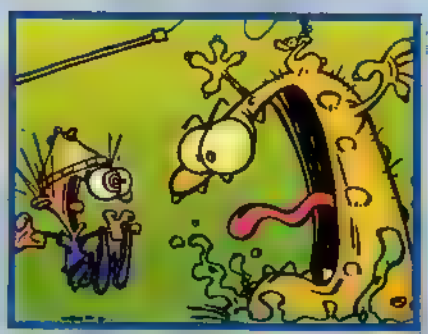
Pour les enfants déjà capables d'ironie et de second degré. ***GB***

BON, ALLEZ, CLOCHETTE ! ARRÊTE DE FAIRE LA TRONCHE JE SUIS DÉSOLÉ DE T'AVOIR ÉCRASÉE !
JE M'APPELLE NAJETTE ! C'EST QUOI CETTE MANIE D'APPELER TOUTES LES FÉES "CLOCHETTE" ?

EMBAUCHÉ PAR DISNEY

***Kid Paddle*, tome 8 : *my name is Paddle*, Midam, Dupuis**

Ce n'est pas parce qu'une série jeunesse a du succès qu'elle est nécessairement à vouer aux gémonies. Kid Paddle est ainsi une série jeunesse particulièrement drôle et attachante. Certes son héros n'est pas le plus parfait des enfants... mais il a foncièrement bon fond. Il trouve simplement que les poupées de sa sœur constituent les vedettes idéales de ses productions cinématographiques gores. Et préférerait que son père ressemble à Schwarzenegger plutôt qu'à De Funes. Quoi de plus naturel également pour un garçon de sa génération que d'adorer les jeux électroniques et de tenter – en vain – de mener sa doublure électronique au terme de ses aventures ?



Bien que moins réaliste et « vécu » que *Titeuf*, *Kid Paddle* touche les enfants – et les adultes – grâce à l'imagination délirante de son héros. A partir d'une structure classique : une sœur, un père, des copains, peu ou pas de problèmes existentiels ou libidineux, Midam parvient à construire un univers original grâce aux goûts modernes de son héros et à un graphisme hyper dynamique. Avec des préoccupations aussi restreintes que celles du Kid, on pourrait craindre un tarissement rapide de la veine comique. Elle est encore miraculeusement intacte ! ***VL***

TU AS LE DROIT DE MANGER UNE ASSIETTE DE SPAGHETTI AVEC 20 GRAMMES DE GRUYÈRE RÂPÉ. TOUTE TACHE DE SAUCE SERA RETENUE CONTRE TOI. EST-CE QUE TU COMPRENDS TES DROITS ?
SI TU ÉTAIS PARFAITEMENT NORMAL, KID, LE DÎNER EST PRÊT. DEVRAIT LARGEMENT SUFFIRE...
JE VEUX CHANGER D'AVOCAT !

BIBLIOGRAPHIE

PORTRAIT EUROPE :
Grzegorz Rosinski

- ***Le Grand pouvoir du Chninkel***, avec Van Hamme, Casterman
- ***Thorgal (27 tomes)***, avec Van Hamme, Lombard
- ***Western***, avec Van Hamme, Lombard
- ***Hans (8 tomes)***, avec Duchateau, Lombard
- ***La Croisière fantastique***, avec Mytnic, Dupuis
- ***La Complainte des Landes Perdues***, avec Dufaux, Dargaud

PORTRAIT JAPON :
Jiro Taniguchi

Ouvrages disponibles en français
- ***Le Chien Blanco***, Casterman
- ***L'Homme qui marche***, Casterman
- ***Le Journal de mon père (3 tomes)***, Casterman
- ***Quartiers lointains***, Casterman
- ***Au temps de Botchan***, avec Sekikawa, Seuil

PORTRAIT US :
Todd McFarlane

- ***Batman Year 2***, DC Comics, Semic pour l'édition française
- ***Hulk, Ground Zero***, Marvel Comics, Semic pour l'édition française
- ***Amazing Spiderman***, avec Michelinie, Marvel Comics, Semic pour l'édition française
- ***Spiderman***, Marvel Comics, Semic pour l'édition française
- ***Spawn***, Image Comics, Semic pour l'édition française

SER ES DERIVEES
- ***Sam et Twitch***, Bendis et divers, Image Comics, Semic pour l'édition française
- ***Hellspawn***, Bendis et Wood, Image Comics, Semic pour l'édition française

30 Albums en 2002

- ***Pawa***, Stassen, Delcourt
- ***Garduno en temps de paix***, Philippe Squarzoni, Les requins marteaux
- ***Reportages BD***, Chappatte, Le Temps éditions

Angoulême : un beau trentenaire

Angoulême, le grand 20ème, Cannet en collaboration avec Ratier et Tua, co-édité par P.Q.R., le salon international d'Angoulême et Charente Libre

ANGOULÊME 2003 / NOMINÉS

Alph Art du meilleur album

- ***Le Malka des Lions (Le Chat du Rabbin T. 2)***, Sfar, Dargaud
- ***Cinq est le numéro parfait***, Igort, Casterman
- ***David Boring***, Clowes, Cornélius
- ***Six cent soixante seize apparitions de Killoffer***, Killoffer, L'Association
- ***Jimmy Corrigan***, Ware, Delcourt
- ***Les coeurs retournés (McCay T. 2)***, Bramanti et Smolderen, Delcourt

Alph Art du meilleur dessin

- ***Oscar et Monsieur O***, Moynot, Glénat
- ***Dr Jekyll et Mr Hyde***, Kramsky et Mattotti, Casterman
- ***Le Ver conquérant (Hellboy T. 5)***, Mignola, Delcourt
- ***Manhattan Beach 1957***, Hermann et Yves H., Lombard
- ***Le dérisoire***, Omond et Supiot, Glénat
- ***Vitesse moderne***, Blutch, Dupuis

Alph Art du meilleur 1er album

- ***Sainte Famille***, Mussat, Ego comme X
- ***L'âge de raison***, Bonhomme, Carabas
- ***Opus 0 (Phenomenum T. 1)***, Kaminka et Vedrines, Glénat
- ***Chhht***, Jason, Atrabile
- ***Banquise***, Gaultier et Ricard, Soleil
- ***Supermurgeman, joue et gagne !***, Mathsap, Requins Marteaux

Alph Art du meilleur dialogue

- ***Powers***, Bendis et Deming, Semic
- ***Crâne de bois (Lincoln T. 1)***, Jouvray et Jouvray, Paquet
- ***Les losers sont des perdants***, Guerse et Piche in, Fluide
- ***La nurse aux mains sanglantes (Canardo T. 12)***, Sokal, Casterman
- ***Jean sans lune (De cape et de crocs T. 5)***, Ayroles et Masbou, Delcourt
- ***Quelques mois à l'Amélie***, Denis, Dupuis

Alph Art du meilleur scénario

- ***Rio de Sangre (Max Fridman T. 4)***, Giardino, Glénat
- ***Torso***, Andreyko et Bendis, Semic
- ***Garduno, en temps de paix***, Squarzoni, Requins Marteaux
- ***Quartiers lointains (T. 1)***, Taniguchi, Casterman
- ***Monster***, Urasawa, Kana
- ***Sergent Logan*** (Le Pouvoir des innocents T. 5), Brunschwig et Him, Delcourt

LES AUTRES PRIX

Prix Goscinny

Lauréat : ***Thomas ou le retour du Tabou***, Bourhis, Humanoïdes Associés

Prix de la Critique

- ***Quelques mois à l'Amélie***, Denis, Dupuis
- ***Quartiers lointains (T. 1)***, Taniguchi, Casterman
- ***Le Chat du Rabbin (T. 1 et 2)***, Sfar, Dargaud
- ***Mémé d'Arménie (Petit Polio T. 3)***, Boudjellal, Soleil
- ***Jimmy Corrigan***, Ware, Delcourt

Alph Art Jeunesse 9-12 ans

- ***Les babyfoots (T. 1)***, Bouchard et Pica, Bamboo
- ***A la bonne vautre ! (Rob, Wed et C° T. 3)***, Janvier, Erroc et Lefèvre, Bamboo
- ***Waterminator (Kid Paddle T. 7)***, Midam, Dupuis
- ***Zap Collège (T. 1)***, Téhem, Glénat
- ***La loi du Préau (Titeuf T. 9)***, Zep, Glénat
- ***Snow Revolution (Franky Snow T. 4)***, Buche, Glénat

Prix Canal BD
(décernés par les Libraires spécialisés)

- ***Opus 0 (Phenomenum T. 1)***, Kaminka et Vedrines, Glénat
- ***Sergent Logan (Le Pouvoir des Innocents T. 5)***, Brunschwig et Him, Delcourt
- ***Quartiers lointains (T. 1)***, Taniguchi, Casterman
- ***La Bar-Mitsva (Le Chat du Rabbin T. 1)***, Sfar, Dargaud
- ***La Guerre Fantôme (Carnets d' Orient T. 6)***, Ferrandez, Casterman
- ***Vitesse moderne***, Blutch, Dupuis
- ***Jimmy Corrigan***, Ware, Delcourt
- ***Les amants (Ring Circus T. 3)***, Chauvel et Pedrosa Delcourt
- ***L'oeil Fé (Algernon Woodcock T. 1)***, Sorel et Dieter, Delcourt
- ***La passagère du Capricorne (El Nino T. 1)***, Perrissin et Pavlovic, Humanoïdes Associés
- ***Berlin, la cité des pierres***, Lutes, Seuil

Prix oecuménique

Lauréat : ***Le Malka des Lions (Le Chat du Rabbin T. 2)***, Sfar, Dargaud
Mention spéciale : ***Petit Polio (la série)***, Boudjellal, Soleil

Que fait la police ?

torso

Brian Michael Bendis Marc Andreyko

Eliot Ness enquête sur le premier tueur en série américain

Nomination Meilleur scénario

semic N·O·I·R

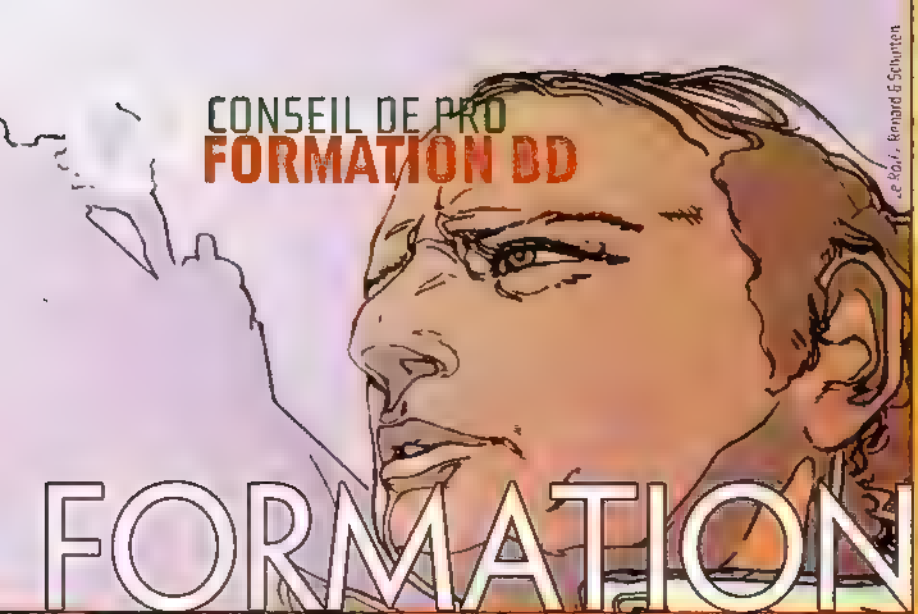
Torso, 272 pages, 15 euros
Disponible en librairie

Distribution : DILISCO • Diffusion : CED

Torso son histoire et tous les personnages qu'il y rattachent sont © Brian Michael Bendis et Marc Andreyko. Les illustrations sont © Brian Michael Bendis et Marc Andreyko. Tous droits réservés. © 2002 Semic S.A. pour l'édition française.

CONSEIL DE PRO

FORMATION BD



Le Rail - Renard & Schuiten

FORMATION BD

HISTORIQUEMENT LA BD S'APPRENAIT SUR LE TAS, EN TRAVAILLANT DANS LE STUDIO DIRIGÉ PAR UN AUTEUR DÉJÀ CONFIRMÉ. COMBIEN D'AUTEURS – SURTOUT BELGES – AUJOURD'HUI CÉLÈBRES SE SONT FORMÉS EN ENCRANT LES DESSINS DE JIJÉ, HERGÉ OU PEYO ? D'AUTRES SE LANÇAIENT APRÈS AVOIR DE SOLIDES ÉTUDES GÉNÉRALISTES DES BEAUX-ARTS. DORÉNAVANT, DIFFÉRENTES STRUCTURES PERMETTENT DE SUIVRE DES FORMATIONS SPÉCIALISÉES EN ILLUSTRATION ET BANDE DESSINÉE. TOUR D'HORIZON FRANCO-BELGE AVEC QUELQUES-UNS DE LEURS ÉMINENTS ENSEIGNANTS.

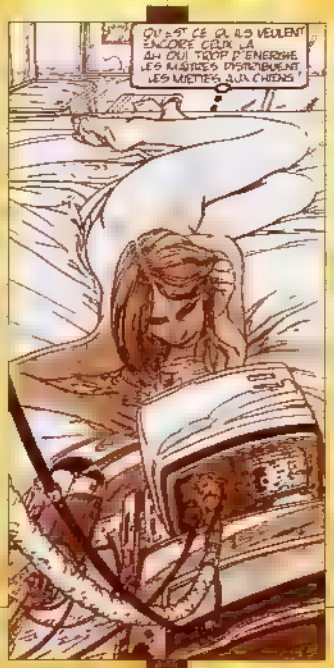
Alcester Crowley - Cossu

Le Chaucas rapplique - Lax

Saint-Luc, précurseur sur demande d'Hergé

M. Coy / Smolderen & Bramant

La première école à s'intéresser à la bande dessinée est l'Institut Saint Luc de Bruxelles... La première année, en 1969, ils n'étaient que deux élèves à étudier dans l'atelier animé par Eddy Paape à la demande d'Hergé. Dont Claude Renard : « Je n'étais pas un fan de BD, je pensais me consacrer à la peinture... Mais je me suis dit pourquoi pas ? En 1973, je suis devenu l'assistant de Paape et je lui ai succédé peu de temps après. » Très vite, dans son *Atelier R* débarque la bande des Schuiten, Berthet, Andreas... : « J'ai eu une chance invraisemblable de tomber sur un groupe de jeunes talents aussi motivés, talentueux. » Ensemble, ils créent le *Neuvième Rêve*, une revue collective qui fit beaucoup bouger la BD à l'époque. Puis Claude Renard quitte son poste pour réaliser quatre albums avec Schuiten. Mais son esprit novateur fut préservé et l'Institut vit l'émergence de collectifs d'auteurs tels que La Cinquième couche ou Fréon / Frigobox, encore actifs et novateurs aujourd'hui



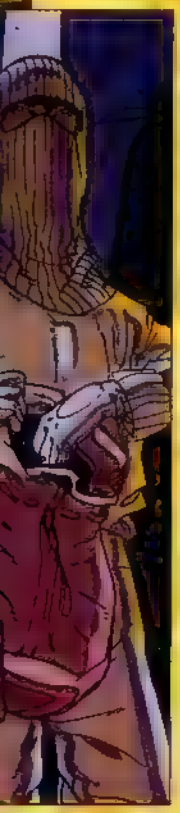
Le Rail - Renard & Schuiten

L'Académie des Beaux-Arts de Tournai

Antonio Cossu fut de l'aventure du *Neuvième Rêve* Après avoir collaboré quelques années au *Journal de Spirou*, il se consacre désormais à animer l'atelier BD de l'Académie des Beaux-Arts de Tournai. « Ma pédagogie est fondée sur l'expérience que j'ai acquise à Bruxelles, notamment aux côtés de Claude Renard. Avec Thierry Umbreit (un ancien également de l'atelier Renard et du *Neuvième Rêve*), nous ne donnons pas de leçons aux étudiants, nous les accompagnons dans leur travail, et de nos échanges avec eux naît la réflexion et la pertinence de leur démarche Notre ambition est de les aider à faire sortir ce qui est déjà en eux, qu'ils désirent pratiquer une BD classique ou d'avant-garde. » Le cursus des étudiants inclut également des ateliers de gravure, de dessin, de croquis, de couleurs... Parmi les anciens étudiants de Tournai – autant de Français que de Belges on trouve des auteurs aussi prometteurs que Xavier Fourquemin (dessinateur d'Alban) ou Nicolas Witco (*Le Poulpe*) ou Grégory Charlet (*Le Maître de Jeu*)

Renard & Schuiten

L'Ecole Supérieure des Arts et Techniques de l'Image d'Angoulême, résolument à l'avant garde



En France il fallut attendre 1982 pour que la BD ait droit de cité dans l'enseignement. Pour le scénariste Thierry Smolderen qui y officie depuis 1994, l'ESIM d'Angoulême est une école d'art tout ce qu'il y a de plus classique : « Un de nos objectifs est de 'décrasser' les étudiants et de leur enlever leurs idées reçues. » S'il donne quelques cours d'histoire de la BD en premier cycle, son travail consiste essentiellement en second cycle à accompagner les élèves, lors d'entretiens individuels plutôt que d'ateliers. « Notre but n'est surtout pas de normaliser les étudiants mais au contraire de les aider à se singulariser. » Ce qui n'est guère difficile, la plupart étant spontanément portée vers l'avant-garde... « Comme les étudiants doivent toucher à différents domaines artistiques, leur formation ne diffère de fait que peu de celle de leurs aînés. La grande différence, c'est qu'ils évoluent à Angoulême, dans une ville où vivent de nombreux dessinateurs »

POUR TROUVER LES COORDONNÉES DE TOUTES CES ÉCOLES, RENDEZ-VOUS SUR LE SITE WWW.ATELIERBD.COM

Emile Cohl, le privé de l'illustration

Lax fait partie de cette génération d'auteurs français qui, dans les années 1970, se commirent à faire des « illustrés » après avoir pourtant suivi une solide formation aux Beaux-Arts « Il ne fallait surtout pas mentionner devant nos professeurs que vous vouliez faire de la BD... » Créée en 1984, l'Ecole Emile Cohl de Lyon ouvre dès ses débuts une section bande dessinée. Le créateur du *Choucas* intervient en deuxième année. « En théorie, je ne leur apprends pas à dessiner, c'est censé être acquis. Je me concentre sur les aspects mise en scène et narration. » Tous les 15 jours, il rencontre chacun des 40 étudiants pour discuter avec lui de son travail en cours. « Je leur propose chaque trimestre 2 ou 3 trames de scénario au choix pour lesquels je leur laisse une liberté totale d'interprétation et de traitement graphique ». Afin de leur donner plus de chances de trouver un travail, « l'école tient à ce qu'ils aient plusieurs cordes à leur arc : illustration, animation, infographie... » Cette formation privée – donc payante – reconnue par l'Etat permet d'obtenir les équivalences en faculté. Et de réussir comme auteur de BD, à l'image d'Olivier Berlion, Denis Falque (*Le Triangle secret*), Béatrice Tillier (*Fée et tendres Automates*) ou de David Sala (*Replay*)

Alcester Crowley / Cossu

LES JEUNES TALENTS À ANGOULÊME

Au Festival d'Angoulême, une large place est faite aux talents en devenir. Ainsi le stand « Caisse d'Epargne – À l'école de la BD » présente chaque année les travaux distingués par le Concours de la Bande dessinée scolaire. Le Jury de cette véritable institution – 30ème édition cette année – doit choisir les lauréats parmi les 15.000 planches envoyées par plus de 1.000 établissements scolaires... Et aider de futurs grands à faire leur chemin tels Benoît Ers, le dessinateur des aventures de *Muriel et Boulon*.

Ceux qui ont quitté les bancs de l'école ne sont pas oubliés : un Alph-Art est aussi décerné au meilleur des Jeunes Talents n'ayant pas encore publié d'album mais ayant soumis une histoire en 3 planches. Les œuvres des présélectionnés sont visibles au Palais de Justice. A quelques pas de là, le Pavillon des Jeunes Talents permet à tous ceux qui le souhaite de rencontrer des auteurs confirmés, orientateurs, directeurs littéraires et juristes à même de les aiguiller dans leurs études ou la réalisation de leurs premiers projets d'albums. Un mine d'information et de rencontres.

Sans oublier les animateurs et dessinateurs de fanzines qui présentent chaque année leurs dernières publications sous la bulle New-York. Autant de lieux permettant de rompre agréablement avec la monotonie des files d'attente pour les dédicaces.

Alcester Crowley / Cossu

AtelierBD.com, premier atelier virtuel

Même si à l'école qu'il a créée, les élèves ne se rencontrent jamais physiquement, Joseph Béhé (dessinateur de *Péché Mortel*) constate l'effet d'atelier : « Chacun des élèves met ses travaux en ligne et reçoit autant les commentaires de ses copains que de ses professeurs. » Créée début 2000, atelierbd.com accueille désormais une vingtaine d'élèves dans des programmes pouvant aller d'un sujet par mois à un sujet par semaine. Pour cet enseignant de scénario aux Arts Décos de Strasbourg (une formidable pépinière de talents d'où sont issus Marjane Satrapi, Christophe Blain, Blutch, Howe, Hirn, Chabouté...), les concours des écoles d'art éliminent ceux qui sont avant tout des dessineux et privilégie une élite cultivée et ouverte à l'art. Son école permet à tous de s'initier aux techniques de l'image narrative, de la mise en scène en BD. « Pour le croquis, l'anatomie, chacun peut se former dans une académie de quartier. » Il pense voir très bientôt un de ses élèves signer son premier contrat pro...

Que ce soit par le biais d'ateliers ou de rencontres individuelles, toutes ces formations se veulent avant tout à l'écoute des envies artistiques de leurs élèves. Leur éclectisme n'est sans doute pas étranger à l'enrichissement permanent de genres et de styles que connaît la BD. Même si nombre d'auteurs sont encore issus d'écoles de Beaux Arts classiques et si Didier Conard, éditeur chez Glénat, note l'émergence de jeunes auteurs talentueux et autodidactes...

Vincent Henry

Double Je / Behe & Toff

HORS SÉRIE

JANVIER 2003 VERRA LE 30ÈME FESTIVAL D'ANGOULÊME. FRANÇOIS SCHUITEN, GRAND PRIX DE LA VILLE D'ANGOULÊME L'AN DERNIER, PRÉSIDE LES FESTIVITÉS ET TOURNE LE REGARD DU TRENTENAIRE VERS L'AVENIR. EN ATTENDANT D'ÊTRE À SES CÔTÉS, ADMIRONS LE CHEMIN PARCOURU.

ANGOULEME

UN BEAU TRENTENAIRE

Naissance

Au début des années 1970, les principaux festivals se tiennent à Lucca en Italie, à Paris, à Lille et à Toulouse. Le festival international de la BD d'Angoulême est né de la rencontre de trois militants de la BD, Groux, Mardikian et Moliterni. En 1971, le nouveau maire s'adjoint Francis Groux, membre de la Société française de la bande dessinée, et Jean Mardikian pour revitaliser la vie culturelle de la ville. Après avoir crée la quinzaine de la lecture, ils parviennent, avec l'aide de Claude Moliterni - impliqué dans l'organisation de la Convention à Paris et à Lucca - à décrocher un budget municipal pour organiser un festival de la BD. Ce premier salon angoumoisin a lieu en 1972. Fort du succès rencontré, Groux demande à Moliterni de l'aider à créer à Angoulême un événement aussi important que celui de Lucca. Pour ne pas concurrencer d'autres événements et satisfaire les libraires locaux, le premier Salon international d'Angoulême a lieu du 25 au 27 janvier 1974. Groux dépose les statuts d'une association loi 1901 sous le titre de " Salon international de la bande dessinée ". De dimension internationale, le festival affirme dès le départ son identité française. Le maire de la ville en est le président d'honneur et Alain Saint-Ogan (le créateur de *Zig et Puce*, l'ancêtre de la BD française) en est le premier président. Alfred, le pingouin de Saint-Ogan, devient la mascotte du festival. Pratt fait l'affiche. La BD en noir et blanc est à l'honneur. Les dessinateurs sont à 95% franco-belges. *Pif*, *Spirou*, *Tintin*, *Pilote* et *L'Echo des savanes* s'y affirment. Angoulême 1 reçoit plus de 10 000 visiteurs adultes.

Balbutiements

Angoulême 2 accueille plus de 20 000 visiteurs. Lors de la troisième édition, un journal du festival, *B.D. Bulle* est publié, 40 000 visiteurs sont au rendez-vous. En 1977, Hergé accepte d'être le président d'honneur d'Angoulême 4, confirmant l'importance du salon.

EN 1977, HERGÉ ACCEPTE D'ÊTRE LE PRÉSIDENT D'HONNEUR, CONFIRMANT L'IMPORTANCE DE CE SALON

Giraud, Gotlib & Mandrika

Angoulême 5 trouve le monde de la BD contestataire et virulent, autour du débat « La BD, fait culturel ou produit de consommation ? ». Mais on y trouve aussi le premier « Salon des antiquaires de la BD » : la bande dessinée va devenir un objet de collection et de spéculation.

Après Angoulême 6, Francis Groux et la première équipe du salon laissent la place à une « deuxième génération », plus professionnelle. En 1984, Le 11e salon crée une journée de rencontre entre professionnels. C'est l'année de création de l'A.C.B.D. (Association des critiques de bandes dessinées), certains journalistes tenant à révéler de jeunes talents que le jury officiel délaisserait.

En 1986, quatre mousquetaires, Chantal Montellier, Florence Cestac, Annie Goetzinger et Jeannne Puchol, dénoncent l'image de la femme dans la BD « Nous voulons simplement mettre en garde contre le danger d'accroche-cul, la mode rétro-facho-nostalgie-coloniale qui revient très en force dans les revues. »

Fred

Mazan

Quand l'enfant grandit

Dès sa naissance, Angoulême 1 a investi le musée, le théâtre municipal et l'hôtel de ville. L'année d'après, le salon a un chapiteau. Bars, restaurants, gymnases, le salon investit bientôt toute la ville au travers de diverses manifestations plus ou moins spontanées. Le festival « off », les concerts, les matchs de foot, les pièces de théâtre, les décorations dans la rue, dans les parkings...

En 1988, Angoulême 15 possède trois chapiteaux et s'étend sur 4 600 mètres carrés. Le coût : 3,5 millions de francs. Le salon de 1989 investit 9 millions de francs. Il tient sur 5 600 mètres carrés, en 7 pavillons. En 1992, le budget du salon a trois sources : 1/3 de recettes propres, 1/3 de subventions, 1/3 issus du mécénat.

Les années 90 voit l'apparition d'un espace « Cyberbédé » et d'un espace « jeunesse » (ateliers de dessin pour les enfants), d'une

exposition « jeunes talents », d'un Kioskazine (espace de dépôt-vente de fanzines) et d'un marché international des droits de l'image.

En 2000, le Festival inaugure le Pavillon des Jeunes talents, nouvel espace dédié à l'information et aux rencontres sur les métiers de la BD et de l'image.

En 2001, pour la première fois, le festival est présidé par une femme : Florence Cestac, fidèle parmi les fidèles du festival.

Les petites sœurs

L'année 1982 voit la création d'un centre de recherche et de création de la BD. En 1983, c'est l'ouverture de l'Atelier-école de BD-arts narratifs. En 1985, François Mitterrand propose que le Centre national de la bande dessinée et de l'image soit implanté à Angoulême. Le C.N.B.D.I. est achevé en janvier 1990. Il comprend une médiathèque avec un fonds de conservation de plusieurs dizaines de milliers d'ouvrages, le dépôt légal et 15 000 titres, revues ou albums en libre consultation. On y trouve une exposition permanente sur l'histoire de la BD. Le C.N.B.D.I. a une mission de publication et de formation.

Se faire une place

Prat

Le salon d'Angoulême a permis la découverte de la BD adulte, soulevant des débats sur la censure et des réflexions. Il a eu un immense rôle dans la défense de la BD en tant qu'art à part entière. C'est un événement dont profitent les médias pour s'exprimer sur le 9e art. Angoulême a rapidement été un tremplin pour la BD. C'est là, qu'en 1985, le ministre de la culture remet pour la première fois à un dessinateur de BD – Jean Giraud-Moebius – le grand prix national des Arts graphiques. Angoulême, c'est aussi la « starisation » d'auteurs tels qu'Hergé ou Franquin. Une certaine forme d'élitisme aussi, qui coupe la BD d'une partie de son lectorat populaire.

Reconnaissance

Jusqu'en 1981, Angoulême a remis des « prix ». Au travers des auteurs nommés, c'est toute une profession qui se sent reconnue. En 1974, on récompensait un dessinateur et un scénariste français, un éditeur français, un dessinateur et un scénariste étranger, un éditeur étranger et un espoir de la BD. Il y eu dès le début le Grand Prix de la ville d'Angoulême. En 1975, un concours scolaire s'ajoutait à la remise des prix. En 1981, ces prix prennent l'appellation officielle « d'Alfred » (nom de la mascotte du festival). Angoulême est l'occasion d'autres remises de prix : prix des lectrices de *Elle*, prix de TF1, prix de l'A.C.B.D., etc. Il y a aussi eu des prix spéciaux pour les anniversaires : celui des 10 ans, des 15 ans et des 20 ans du festival. En 1989, le prix d'Angoulême devient l'Alph-Art, nom de l'album inachevé d'Hergé, *Tintin et l'Alph-Art*.

En 2002, le budget du festival est équilibré à 11 millions de francs. J.-M. Thévenet, le directeur général du salon, constate avec amertume les mauvaises relations entre le festival et sa ville, et le « mépris » du ministère de la Culture. Le festival reste fragile selon lui. Il faut « éviter à tout prix que le Festival d'Angoulême devienne une vulgaire machine à dédicaces ! »

Marielle Python-Bernicot

2003, ANNÉE SANS POLÉMIQUE ?

Angoulême tient une place tellement importante pour l'univers de la bande dessinée franco-belge, qu'inévitablement, elle cristallise les passions. Juste un chiffre : la période du Festival représente chaque année 70% de la couverture médiatique totale offerte au neuvième art... Et les prix remis à Angoulême sont les seuls et uniques à avoir un semblant d'impact sur les ventes des lauréats ! De gros enjeux à la clé.

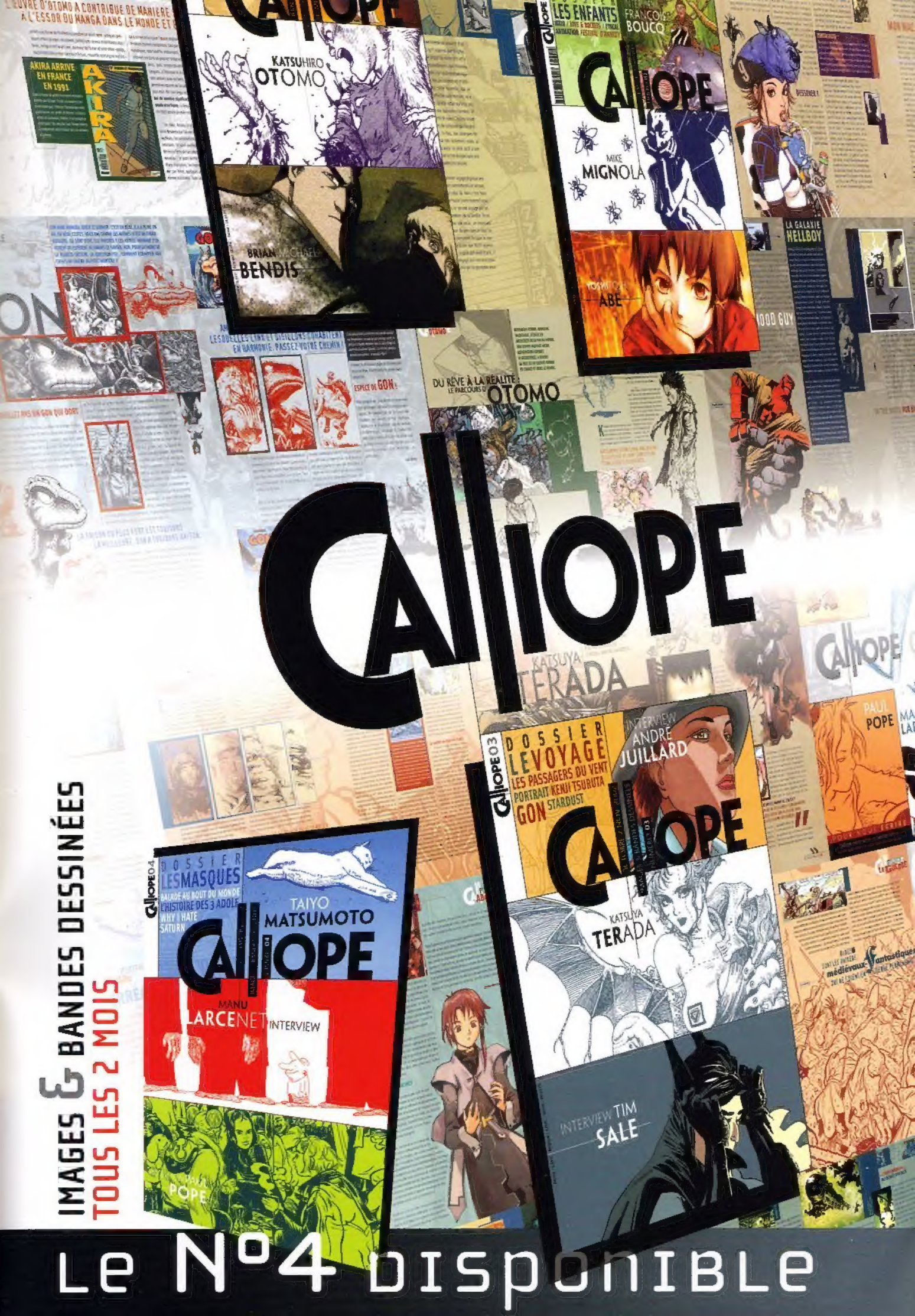
Les premiers grincements de dents vinrent d'éditeurs jugeant l'événement trop élitiste : Dupuis n'est ainsi plus présent en Charente depuis les années 1980... hormis à son palmarès ! D'autres maisons d'édition boudent à tour de rôle l'événement, comme Dargaud en 2000, en raison de l'attribution d'un Grand Prix à Uderzo, l'année même où celui-ci retirait, avec l'aide de la justice, tous ses albums de chez son éditeur historique.

Les auteurs également se mobilisent périodiquement : ce peut être pour dénoncer la présence de membres de maisons d'édition au jury des Alph-Arts ou pour protester contre l'augmentation des prix d'entrée, assortie de quelques phrases malheureuses des organisateurs présentant le Festival comme une « attraction » (appellation peu goûtée par les vedettes de cette « attraction », non rémunérés pour leur « prestation »...).

Cette année, rien à l'horizon... Tout serait-il devenu rose au pays des petits Mickeys ? Pour éviter tout risque d'ennui, voici quelques pistes – constructives - de discussion :

- Comment seront désignées les prix attribués à Angoulême puisque la dénomination " Alph-Arts " est condamnée par son manque de notoriété ?
- Pourquoi ne jury du grand Prix n'est-il plus constitué de l'ensemble des professionnels de la BD mais à nouveau de ses seuls anciens lauréats ? Par peur de choix trop inattendus ?
- Quand le Grand Prix de la Ville d'Angoulême sera-t-il enfin attribué à un scénariste et de nouveau à un non francophone ?
- Pourquoi le jury de pré-sélection juge-t-il nécessaire de classer les nominés aux Alph-Arts en différentes catégories (Scénario, Dessin, Dialogues, Meilleur album) sans laisser la possibilité au jury final de faire ses propres choix ?

Vincent Henry



IMAGES & BANDES DESSINÉES
TOUS LES 2 MOIS

Le N°4 disponible

Ils ouvrent les portes de l'Imaginaire...

www.humano.com

Janvier 2003